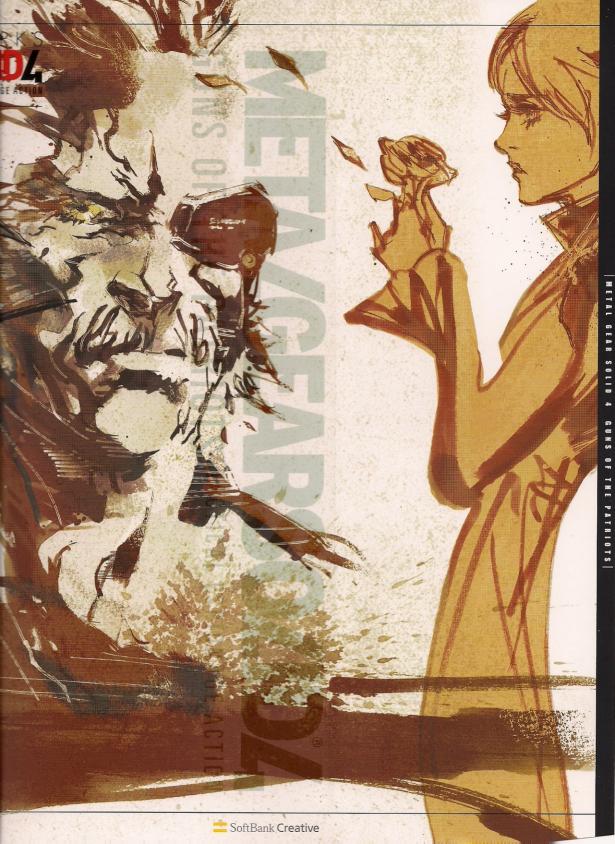
# メタルギアソリッド4

## MASTER ART WORKS

**デザインがMGS4の世界を創造する**

アートディレクター・新川洋司氏を中心とした

精鋭クリエイター陣による詳細な設定画稿を一挙掲載

SoftBank Creative

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS
SoftBank Creative

# METAL GEAR SOLID 4®

## GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

MASTER ART WORKS

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集

SoftBank Creative

# METAL GEAR SOLID® 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

マスターアートワークス メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット設定資料集

## PROLOGUE

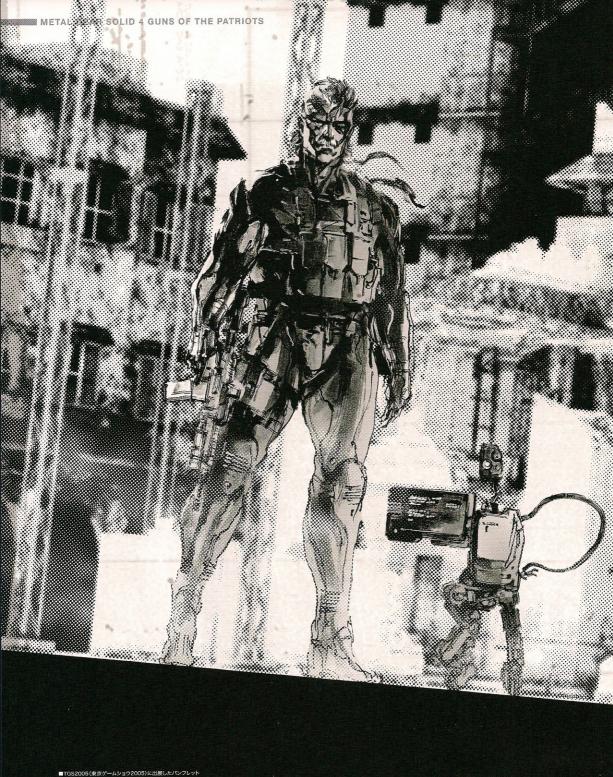
本誌は「メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」(MGS4)のアートディレクター・新川洋司氏を中心とした美術スタッフたちによって描いたイラストやコンセプトデザイン、CGをまとめた公式設定集である。

架空のキャラクターをデザインとして創り上げる過程の中で生まれるアイディアは、時にキャラクターのあり方そのものを再検討させるような力強い存在感と説得力を持つ。

詳細に描かれた設定画の多くは必ずしも表舞台に立つことはないが、ゲーム世界を左右する重要なピースであることは疑いようがない。メタルギア ソリッド 4の世界を構築するために集結した最高のクリエイターたちの手で創り出された数々の画稿から、圧倒的な情報量と熱量を感じ取っていただきたい。

# MASTER ART WORKS
# METAL GEAR SOLID 4
# GUNS OF THE PATRIOTS

## INDEX

# ART WORKS
# ILLUSTRATIONS & POSTERS

■TGS2005(東京ゲームショウ2005)に出展したパンフレット用に描いたイラストです。手前のキャラクターは筆とうす墨で、背景などはムービー用のCGレンダリングを加工しています。背景班にはイメージを伝えて素材を作ってもらい、それを僕の方で最終的に合成しました。(「MGS4」アートディレクター・新川洋司氏)

■黒いマス目状のパーツは、デザイン処理として配置した意味ももちろんありますが、実は修正箇所だったりする場合もあります。筆で描いていて、いきおいあまってはみ出した時に、そのまま黒ベタで塗りつぶしておいたら良い感じになるのです。不思議ですね……。
下絵を描く際、僕は筆ペンを使っているのですが、筆ペンって毎回インクの出る量が変わるんですよ。インクが出すぎると上手く描けないので、少しかすれる程度まで何枚か紙に筆を走らせ、馴染んできた頃に描き始めるようにしています。彩色はフォトショップで行っています。（新川）

■これらはポスター用のデザイン案です。レンダリングしたキャラクターを合成して社内で案出しをして、最終フィニッシュは外部の協力会社にお願いしています。（新川）

■最後の方に描いたものです。かなり悩んで描いた記憶があります。悩みすぎると上手くいかない……。今回の設定画集用に少しカラーバランスなどを再調整してみました。

■兵士のイラスト部分を僕が描いて、銃の組み合わせはこんな感じで、とお願いしてスタッフに仕上げてもらいました。銃器のシルエットは、武器選択画面に使用したアイコンのイラストレーター用高解像度データを流用して作っています。(新川)

■E3(Electronic Entertainment Expo)のパンフ用として描いた原稿で、MGS4のイラストとしては最初のものになります。雷電が赤ん坊(サニー)を抱いてます。印象としては「子連れ狼」的な感じがかっこいいかなと。後に設定的には、赤ん坊だと幼さなすぎるということで、なくなってしまいました。その他のキャラもこの原稿用に描いたものもありますし、ラフとしてデザインを固めつつあったものを転用しているものもあります。まだ全体の素材としては多くなかったのですが、この原稿でイメージが固まった感じです。

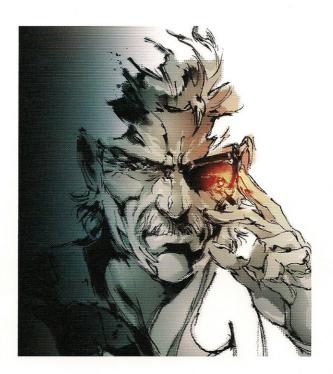
■ファミ通の表紙用に描き下ろしたものです。
掲載時のものに若干の変更を加えています。
（新川）

■雑誌などのパブ用に描いたものですね。絵の描き方の手法のひとつとして、全キャラクターを別々に描いて、フォトショップで加工した後に合成して完成させました。そのため、全キャラクターが1点ずつ完成原稿として存在します。これは比較的成功したかなと思っているお気に入りの1枚です。(新川)

■パッケージ用に作られたもので、CGキャラ班の制作です。キャラ班のリーダーが最終レンダリング、エフェクト、調整を行っています。ゲーム中のキャラの画像に、テクスチャーや髪の毛など細部のディテールを加えて仕上げたものです。(新川)

■キャラクター班&背景班の力作です。銃の構え方や、ポーズなどは僕の方で指定しています。大なり小なり、絵に関する部分には何かしら関わっています。(新川)

■UBIソフトさんの「アサシンクリード」とのコラボで、アサシンのメインビジュアルをそのままMGS4のキャラに入れ替えて作ってあります。先方からいただいたキャラデータに加工を加えたものです。そのほか、背景の町の住人もちゃんとPMC(民間軍事請負会社)の兵士として作りました。(新川)

SOLID EYE SYSTEM
OTC - 0017/02

■パッケージなどに使ったものですね。下段が初期に描いたもので、それを小島監督に見てもらって仕上げたのが上のものです。ラフで色々と描くのは得意なんですが、イラストとしてきちんとしたものを描くってのはしんどいなーと思いましたね。すごくコンセントレーションを高めないといけない。苦労したせいか、少し硬い印象になってしまったかもしれません。CGのバージョンは、その後METAL GEAR SOLID TOUCHのメインビジュアルとして、イラストを元に作られたものです。(新川)

■初出:メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット 公式ガイド ザ・コンプリート表紙(コナミデジタルエンタテインメント発行)

# MODELING & DESIGN
# CHARACTERS

ソリッド・スネーク
## SOLID SNAKE (OLD SNAKE)

今回、スネークにスニーキングスーツは着せたいなと思っていましたが、スネークが歳をとっていたのでマッスルスーツというかパワーアシストの付いたものというコンセプトでデザインしました。ただし未来感とでもいうか、そういった味付けが行き過ぎてしまって世界観を壊したり、ユーザーがついてこれないようなことがないように意識しました。(新川)

# SOLID SNAKE (OLD SNAKE)

■ラフデザインや設定画段階で、銃をはじめとする装備への深い拘りが感じられる。ベルト類の取り回しやプロテクターの形状などの描き込みも細かい。

■スネークのモデリングに関しては、かなり施行錯誤しています。プロポーションが細すぎたり、手足が長すぎるとモーション映えしないので、バランスにはとても気を使います。（新川）

■スネークはスーツやトレンチコートなどもバッチリ着こなす。年齢を重ねてより渋みが出てきた。

■UBIソフト「アサシンクリード」とのコラボレーションで実現したスネークの姿。戦う男が漂わせる緊張感も相通じるものがある。

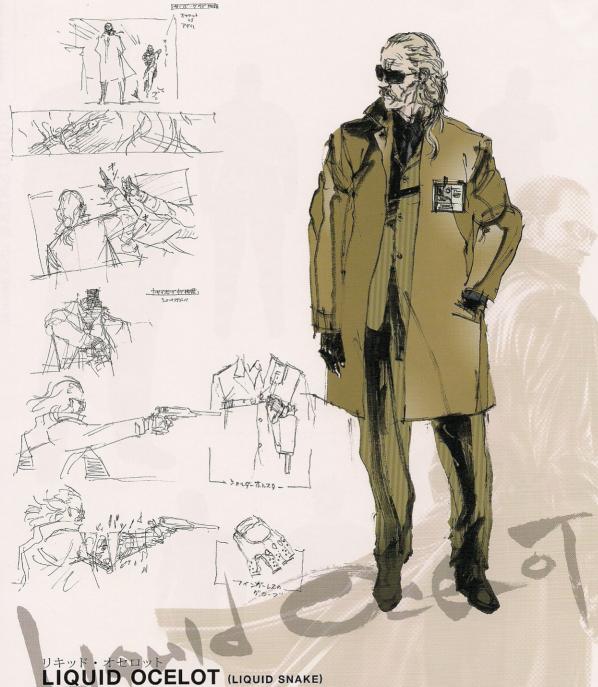
中東のシーンをはじめ、東欧でのコート姿など各シチュエーションでの衣装が用意された。ほかにも普段着などが設定されている。また、UBIソフトの「アサシンクリード」とのコラボ企画のコスチュームも印象的だ。

# SOLID SNAKE (OLD SNAKE)

■リラックスした雰囲気の普段着や迷彩服など、さまざまな服が設定された。研ぎ澄まされたキャラクター性が絵からも伝わってくる。

■医療機関での服装。年齢を重ねているため上半身裸になったときの肉体表現にも配慮がされている。設定画は筆文字からゲーム中のUIまで担当したスタッフの大森（崇博）氏によるもの。

リキッド・オセロット

## LIQUID OCELOT (LIQUID SNAKE)

イメージボード(※左上のコンテのようなもの)は、本編に登場しないのですが、アダムというキャラクターが刀で襲いかかってくるのを、義手で難なく受け流しているイメージです。
下の銃を構えているイメージボードは、義手のギミックを色々と考えていて、大口径ハンドガンの反動を相殺して筋肉アームを展開し、服が破けるところですね。(新川)

# LIQUID OCELOT (LIQUID SNAKE)

■後半でオセロットが戦いの中、脱ぐということになったのでhuke君にデザインを頼みました。彼はおっさんを描かせるととにかく上手いので、色々とお願いしました。(新川)

■モデリングはプロレスゲームなどの制作経験のあるスタッフにお願いしたので、かなりリアルなものが完成しました。(新川)

メリル・シルバーバーグ
## MERYL SILVERBURGH

メリルはMGS1の時に16～17歳だったのですが、少女に不釣り合いな大口径ハンドガンを持たせてみたんです。今回は10インチ銃身をカスタムし、20ミリ幅のピカティニー・レールにしてスコープを取り付けています。（新川）

# MERYL SILVERBURGH

■ホルスターや装備は基本的に現用のものか、それをカスタマイズして使用しているという設定です。実際に自分で着てみて、使い勝手のよいポーチのレイアウトを決めていきます。(新川)

■あまりに現実からかけ離れた架空の装備を登場させるとMGSの世界観を逸脱してしまうので、極力現実のものに近付けて架空と現実の橋渡しとしています。(新川)

ナオミ・ハンター

## NAOMI HUNTER

ナオミの設定はメインを内山（千穂子）君に、一部を大森君にお願いしました。
大森君が描いた冬装備は残念ながら本編に登場しませんでしたが、シャドーモセス島でのコスチュームのイメージとして描いてもらったものです。（新川）

## NAOMI HUNTER

■ロケットUSBメモリ

■毎回、色を決めるのが一番難しいのですが、いつも何かしらの理由付けがあった方が良いなと考えています。ナオミは今回シナリオを読んで、イメージとしては真っ黒にしたかったんです。対象的に雷電などは、MGS2の時から色白で白髪、無垢なイメージです。（新川）

ヴァンプ
# VAMP

昔のキャラクターをリファインするのは面白い作業でした。
脚のアーマーはヘイブントルーパーと全く同じものを装備しています。左腕のカバーは、相手の攻撃を受け流すための対ナイフの防刃繊維でできたスリーブという設定です。(新川)

# VAMP

サニー
## SUNNY

当初は赤ちゃんという設定だったのですが、時代考証をきちんとした結果、このぐらいの年齢になるだろうということでデザインしました。
3Dモデリングの面でも、ちっちゃな女の子は難しいというのがありましたので、敢えて挑戦しています。
僕のラフを内山君にクリンアップしてもらいました。僕が描くとどうしてもミリタリーの要素が入ってしまうのですが、女性にお願いしたおかげで可愛らしく仕上がって良かったと思います。（新川）

赤いポロシャツ
カーゴパンツ
モリ?
天然素材のネックレス(ヘンプ?)

子どもたち
## CHILDREN

■現地の少年は、モーションキャプチャーの現場にいた小島監督から急遽オーダーが入って作りました。(新川)

■キャラクターたちの年齢がみな上がり、オタコンも落ち着きと優しさを感じさせるデザインとなった。渋めのセーターとコートが似合っている。

OTACON HAL EMMERICH

オタコン
## OTACON (HAL EMMERICH)

ナオミがダークなイメージなので、彼女と敵味方という関係ではありませんが、オタコンは対象的に白っぽくしました。
ノーマッド(輸送機)の中でのナオミとのやり取りは、当初もっと長くなる予定でした。僕は参加していないのですが、モーションキャプチャーの現場ではラブシーンも録ってたらしいです。(新川)

雷電
# RAIDEN

MGS4ではシリーズの総決算という意味を込めて、MGSに出てきたサイボーグ忍者のポジションを雷電に担当してもらおうと考えました。
透明プロテクターや脚先の割れたデザインなどは面白いアクセントになったのでは？　と思っています。一般的なパワードスーツやサイボーグ、ロボットといったような硬いイメージではなく、僕はしなやかなメカ、セクシーなメカを描きたいと常々思っていて、自然とバイオニックな感じにまとまりましたね。（新川）

# RAIDEN

■フェイスガードの開閉機構もデザインが起こされている。単に開閉するだけでなく複雑なプロセスを経てブロックが開くことが確認できる。

■物語のラストで、生身に近い形のボディで家族と対面しますが、あれは雷電へのサービスです。この家族との対面は、僕的にはどうしても入れたかった。それまでずいぶん苦しんだし、あれだけやって報われないのはかわいそうだったので、きれいな体にして幸せな形で終わらせてやりたかったんです。(新川)

■ダメージ部分の設定は内山君にお願いしました。市川雷蔵の「薄桜記」で片腕を失った主人公が、ラストで雪の中をのたうち回りながら斬り合うシーンがあるのですが、そんなイメージです。(新川)

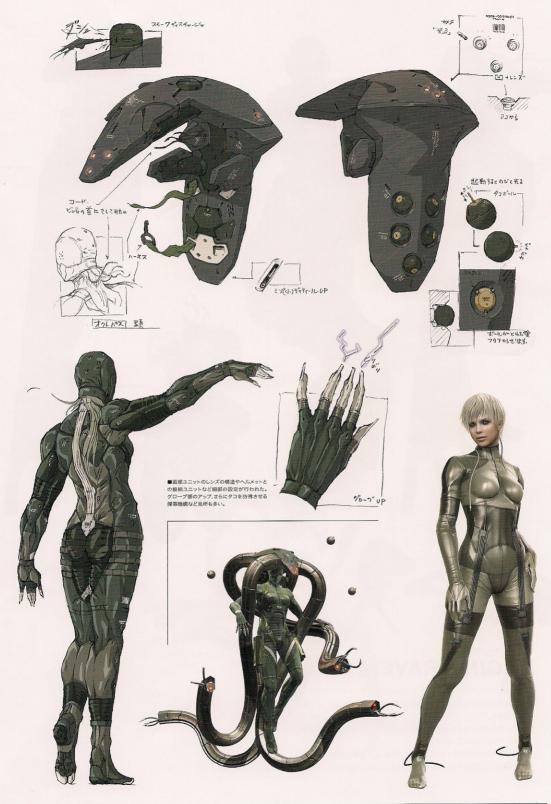
■透明なサイボーグボディにコートを羽織った姿のラフイメージ。クールな美しさとともに、彼が背負った哀しさも伝わってくる。

■ユニークな雷電の剣法もデザイン画が存在する。腕だけでなく足でも剣を構えるという、忍者を彷彿させるアクションだ。

ラフィング・オクトパス
# LAUGHING OCTOPUS

オクトパス(オクトカムスーツ)は、一般的なパワードスーツのカテゴリーではない何か面白いものができないかと考えた一つの答えです。完全なパワードスーツというよりもパワーアシスト的なユニットとしてデザインしています。インナースーツに関しては、ゲームのシークエンスでスーツを脱ぐところがあるのですが、小島監督から「スーツを脱ぐのではなく生まれるんだ」とオーダーがあったので、初めのビーストの形から浄化されてビューティに生まれ変わる、そういったイメージを踏まえてデザインしました。(新川)

# LAUGHING OCTOPUS

■頭部ユニットのレンズの構造やヘルメットとの接続ユニットなど細部の設定が行われた。グローブ部のアップ、さらにタコを彷彿させる煙幕機構など見所も多い。

レイジング・レイブン
## RAGING RAVEN

一番最初にデザインしたと思います。このレイブンもそうですが、デザインする際には例えば足の形状など、どこかにセクシーさが演出できないかと常に考えています。
レイブンは基本のミサイル攻撃の規模が大きいので、手持ちの武器も派手にグレネードランチャーにしました。
当初は絵で描いていたのですが、ニュアンス的に伝わり難い部分については立体物を起こし、3Dモデリングの参考資料としています。（新川）

# RAGING RAVEN

クライング・ウルフ

# CRYING WOLF

近接戦闘もできるけど、大型のレールガンを担いで、移動する砲台というコンセプトでデザインしています。
パワードスーツで守られているのに「わざわざ身をさらけ出して撃つのはおかしい」「機体内部からリモートで撃てば?」などと思われるかもしれません。でも、僕の中での着地点として、スナイパーって自分の感覚で風を感じたり、自らの指でトリガーを引かないと、正確な射撃は出来ないんじゃないかと考えました。逆説的に言うとその方が機械よりも正確なんじゃないかと思って。(新川)

# CRYING WOLF

■制作初期の段階で3Dモデルを表示するビュアーがあって、中東のステージ上でウルフのスーツをモーションキャプチャーで擬似的に動かせたのですが、スーツを着てる感覚で人じゃないものを動かせるのは、とても楽しかった。
ゲーム本編でも、各ビーストを倒すとアイテムだけでなく、パワードスーツそのものを使えるようにしたかったんですが、容量の制約やシステム上の問題で実現はしませんでした。(新川)

スクリーミング・マンティス
## SCREAMING MANTIS

ラフでいったん叩き台を描いて、スカルピー（ハリウッドなどでも使用されている造形用の樹脂粘土）で彫塑して立体設定として作り、細かいディテールは線画でフォローしています。マンティス、ウルフについては全身立体設定があります。（新川）

■ゲームの中でヘイブントルーパーの死体や、メリルを操るマンティス人形とソロー人形を持って出てくるのですが、あれはプラハにロケハンに行った時、監督がチェコの操り人形を持たせたいと言い出しまして、アイディア化したものです。MGSらしい最後のボスになりましたね。(新川)

ビッグママ
## BIG MAMA

リデザインに近い感覚でしたので、かなり描きやすかったですね。全くの新キャラだと、イメージを掴むために脚本を読み込んでシーンをイメージしたり、ゲーム中の動きを考えて何枚もラフを描かないといけないのですが、彼女のようにつきあいが長いと、いきなり描き込めるので作業はスムーズに進みました。（新川）

# BIG MAMA

■huke君がアックス（斧）を担いだサムライなど、
タトゥーをいい感じに仕上げてくれました。（新川）

エド
# ED

クリンアップ設定はhuke君にお願いしました。タトゥーなどもすべて任せています。タトゥーがトライバルだけだとかっこ良くなりすぎるので、少し勘違いした外人（笑）というオーダーを出しました。（新川）

■迫力のモヒカン刈りが猛者を想像させるが、後ろからよく見ればMGSシリーズでお馴染の「！」マークになっている。

ジョナサン
## JONATHAN

設定的には、彼は韓国人なんです、当初はもっと分かりやすく「チン」という名前でした。胸のFOXHOUNDのパッチは本来の所属チームを隠すための偽装なのです。（新川）

■メリルのウェディングドレスはウェディングコーディネイターを呼んでドレスを選定し、社内のメンバーにそのドレスを着てもらってそれを写真に撮ってCG化作業をしています。海外のゲームなどではよく使う制作手法です。(新川)

ジョニー

## JOHNNY (AKIBA)

装備類のほとんどが現用のものなので、Tシャツだけはオリジナルでデザインしました。ラフでコンセプトを伝えて内山君に設定を起こしてもらっています。MGSはキャラクターが多いので、人海戦術で対応するわけです。(新川)

■今回実はかなりのイケメンだったことが判明したジョニー。
MGSの世界観に合った装備も洗練されている。

ロイ・キャンベル
## ROY CAMPBELL

僕の中ではMGSの前の「メタルギア」におけるドット画の時から、全くブレのないキャラです。MGS2の時のデザインに相応の年齢を加味してモデリングしてもらいました。（新川）

ドレビン

# DREBIN

当初は東洋人でスタートしたキャラクターですが、何度か変更の後、内山君から黒人のラフが出てきたので、それを詰めていきました。
サルのオーダーは後からのもので、これも内山君に頑張ってもらいました。また声優の藤原啓治さんの演技とデザインがよくマッチしたキャラクターでした。
（新川）

美玲（メイリン）
## MEI LING

MGS1の時からとある女優を元に描いています。今回も年齢を重ねるとどうなるかなと想像して作業しました。描いていて懐かしいし、ユーザー視点ではないですけど、また会えたねという感じですね。
実物のリサーチも込みで、コスチュームは大森君のデザインです。（新川）

リトルジョン　ローズ

# LITTLE JOHN / ROSE

リトルジョンはかなりの部分で内山君に助けられたなって思ってます。ラフを少しとイメージを伝えただけで、後はフィニッシュまで持って行ってくれました。子どものモデリングというのはすごく難しくって、なかなか可愛くならないんです。子ども特有の柔らかさを出すのには苦労しましたね。
一方のローズは、MGS2からのキャラなので、やりやすくはありました。髪ぐらい切ってるだろうとか、色々と想像してリファインしています。
ローズは小島監督の趣味が反映されていて、女医や研究員といった知的な女性像ですね。クレバーな女性というイメージに対しての僕なりの答えでもあります。モデリングはすごくセクシーにできていますね。モデリングスタッフのテクニックがある意味顕著に現れています（笑）。（新川）

## レジスタンス
## RESISTANCE

レジスタンスのデザインもhuke君にお願いしました。ブラックレザーの黒ずくめ、タートルネックで60年代の雰囲気でというオーダーをしました。バイクも全部黒で統一しています。（新川）



TRIUMPH IS A REGISTERED TRADEMARK OF TRIUMPH DESIGNS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ゼロ
## ZERO

監督からは「車椅子でラストに登場する」と、シンプルなオーダーでした。フィニッシュはやはり内山君にお願いしています。
CGモデラーと話していても比較的スムーズに制作が進んだ感じです。しわが多いほど作りやすいんですね。モデリングは、子どもやきれいな顔の女性などの方が作りにくいです。
しわの場合はライティングで多少変な影が入ってもおかしく見えませんが、卵型のつるっとした肌だとちょっとエッジがずれるだけで変な影になってしまうんです。特に今回はリアルタイムのCGなので非常に気を使う部分でした。
(新川)

■まだシナリオがFIXしていないラフ段階のものなので、アイパッチが左右逆につけてあります。

# ビッグボス BIG BOSS

当初はコートの下にスニーキングスーツを着ていて、スネークと戦う予定でした。今回の展開上、戦うのはどうか？　と、監督も最後まで悩んでいて、結局ストーリーの流れを重視してなくしました。
遺体に関しては、出していいのかなと悩む部分もありました。よく見ると、ちゃんと負傷した目が違っているソリダスの遺体なんです。(新川)

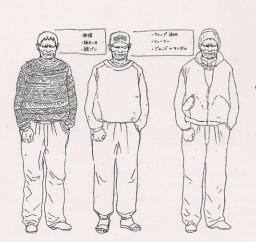
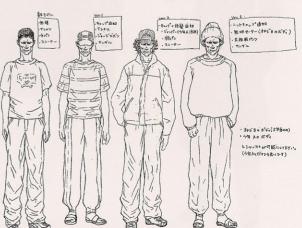
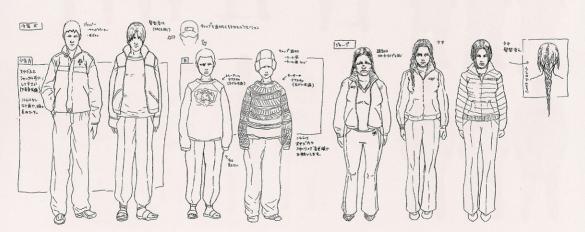
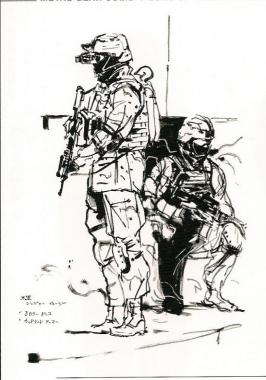
■ミズーリークルー

その他
# OTHERS

実際のモデルの写真をベースにテクスチャーを描き起こすと、リアルにはなるのですが、MGSの世界観と微妙な違和感が出てしまうので、画的なバランスに寄せるために一度線画に起こしています。
モデリングの都合でスネークのボーン（骨格）を使用しているため、基本的にスネークと同じ身長になっています。（新川）

マーケット市民
# RESIDENTS OF THE MARKET

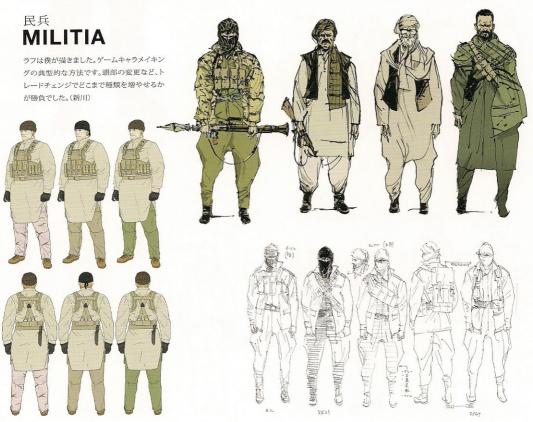
# OTHERS

■ノーマッドクルー

米兵
## U.S. MILITARY

全般的に現用のものに近い装備の場合は、実物を用意して実際に着てみてポーチ類の配置などを検討しています。ライフルマン、スナイパー、グレネイダー、それぞれで適切なポーチレイアウトを考えるのは大変でしたが、楽しくもありました。(新川)

民兵
## MILITIA

ラフは僕が描きました。ゲームキャラメイキングの典型的な方法です。頭部の変更など、トレードチェンジでどこまで種類を増やせるかが勝負でした。(新川)

PMC 兵

# PRIVATE MILITARY COMPANY SOLDIERS

兵士たちはhuke君ですね。ほぼ現用の装備なのですが、ヘルメットや膝当てなどのプロテクター類をオリジナルでデザインして、BB部隊とバランスを取っています。トレードマークはコンセプトを伝えて大森君にデザインしてもらいました。彼は器用なのでいろいろとお願いしてます。(新川)

ビューティ＆ビースト部隊
# BEAUTY & BEAST CORPS

MGS4の中でも、その高い戦闘力と戦いの果てに美しく散る姿が話題となったBB部隊（P40〜47）。このページでは企画段階におけるBB部隊のコンセプトデザインを多数掲載する。フェイスは北欧系、ラテン系、アフリカ系、アジア系といったイメージでデザインされた。

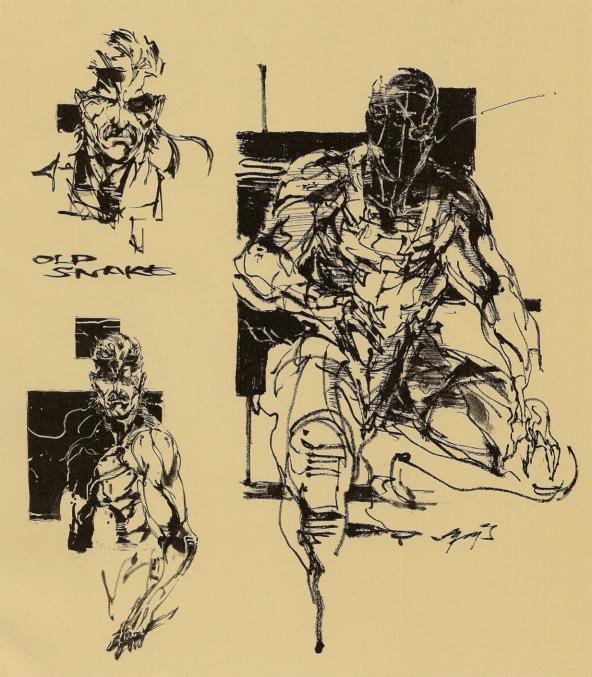
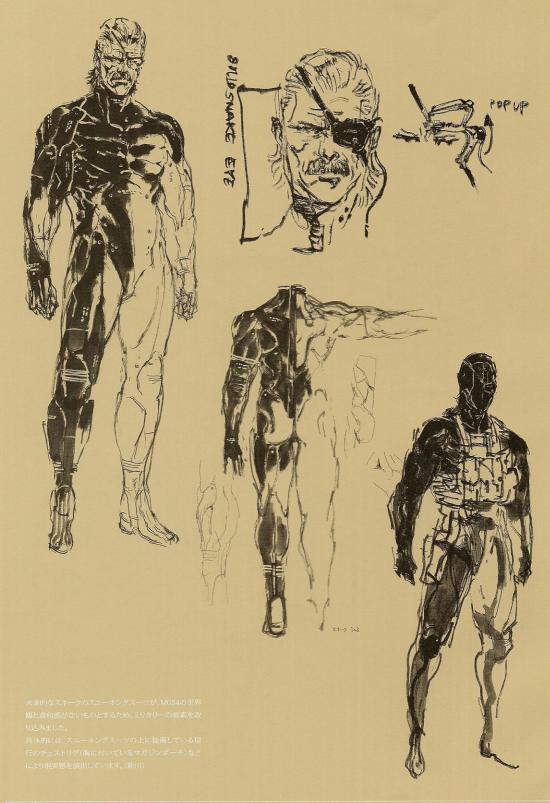
# IMAGE ART
# YOJI SHINKAWA

# IMAGE ART

アートディレクター・新川洋司氏によって描かれたメタルギア ソリッド 4のコンセプトイラストをまとめて収録する(96ページまで)。
キャラクターたちは、新川氏による独自の迫力かつ繊細なタッチにより生命を吹き込まれていく。その筆を使った線は、登場人物たちそれぞれの背景にあるドラマティックな物語を垣間見れるかのような生命力を感じさせる。

スネークのコスチュームは、ストーリーの流れで転々とするそれぞれの国に合ったものをデザインしています。
スネークの東欧でのコスチュームは、スーツとブラックレザーのコートを想定していました。しかし、今回スネークは、スナッチャーにも登場するMk.IIと一緒に行動するので、スナッチャーの主人公・ギリアンのカラーパターンに合わせたスーツを着せました。（新川）

未来的なスネークのスニーキングスーツが、MGS4の世界観と違和感がないものとするため、ミリタリーの要素を取り込みました。
具体的には、スニーキングスーツの上に装備している現行のチェストリグ（胸に付いているマガジンポーチ）などにより現実感を演出しています。（新川）

うしろ
ピストル
ベルト
knife
タバコ
スネーク民兵

メリルをはじめとするラットパトロールチームの装備は、プレートキャリア(メリルの付けているボディアーマー)の実物を実際に購入して、ポーチの配置などを検証しています。
エドの武装はライフル、ジョナサンはアサルトライフルのグレネードランチャー付きと、メンバーの役割に合わせて銃器類を設定してます。(新川)

サニーは、最終的には内山君がデザインしてくれた服など、女の子らしい可愛い要素で構築できました。
ブーツやグローブなど一部にミリタリーテイストが入っています。(新川)

雷電はMGS2で誕生したキャラクターです。MGS1の社内モニター会（試遊）の際に、女性のユーザーさんからコナミのゲームらしくないという感想が出ました。当時は「ときめきメモリアル」の印象が強かったのか、主人公がオッサンだったり、敵もオッサンしか出てこなくて嫌だと言うんです。そこで小島監督が、かっこいいお兄ちゃんも出そうということにしたんです。これが雷電誕生につながります。（新川）

ユーザーからの声に応える形でかっこいいお兄ちゃん（雷電）を出したものの、今度は海外から「このなよなよしたキャラクターは何だ！」と言われてしまいました。
この時のリベンジとして、かっこいい雷電を描きたいとずっと思ってました。MGS4でようやく実現できて嬉しいです。MGS世界のバランスを考えると、ほかのキャラが地味になりがちなので、今回は派手な部分を雷電に担当してもらっています。（新川）

RAIDEN

NAOMI

美玲が着ているブルーのパーカーは、海上に出て艦隊戦を行う際に寒いかなと思って追加したものです。
ドレビンは設定初期段階からスーツを着ていました。最終的にはジャケットとBDU(Battle Dress Uniform)のパンツになりましたが、まさに戦争を生業にしているビジネスマンのイメージです。(新川)

BB部隊に関しては、企画の初期段階でボスキャラの「パワードスーツの中に美女が入っている」というコンセプトが決まっており、そこからパワードスーツのデザインをどうするか考えていくという作業になりました。

BB部隊はPMCのパワードスーツとは別ベクトルのデザインと考えていましたから、MGS2に出てきたソリダスのスーツをベースにしたバリエーションを検討したものの、そこから先のコンセプトがなかなか決められませんでした。

内山君とBB部隊のアイディアを出し合う中で、蛇タイプやヘリコプターがパワードスーツ化されているタイプなどの案が出ました。しかし、見た目が面白くてもコンセプトとして弱い気がしていたのです。

そこへ小島監督から、MSG1のFOXHOUND部隊のキャラクターの名前を模したものにしてはどうか？　とアイディアが出たんです。MGS4が総決算でもあり、原点回帰でもあったり、ファンサービス的な要素も大きかったからこそ出たアイディアとは思いますが、必然的にBB部隊はオクトパス、ウルフ、レイブン、マンティスと決まっていったのです。（新川）

RAVEN

ビッグママは、彼女が活躍する東欧のエキゾチックなイメージを出したくて、ベルギー製の自動小銃を持たせようか？　などと色々と想像を膨らませました。この絵はそのころ描いたものです。(新川)

TRIUMPH IS A REGISTERED TRADEMARK OF TRIUMPH DESIGNS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

オセロットはリキッドの義手を移植しているという設定なので、実際にその義手を付けたイメージを固める過程のカットです。（新川）

ヴァンプは通常の兵士と違ってかなり軽装備のイメージで描きました。専門特化した近接武器（ナイフ）のみの武装になっています。（新川）

新川氏はメカ関連のイメージボードも多数描いている。モセス島の格納庫で擱座(かくざ)するREX、港湾地区で対決するREXとRAYなど、MGSの印象的なシーンを独特のタッチで大胆かつ繊細に表現している。

METAL GEAR-RAY
×3

OUTER
HAVEN

# ART WORKS
# MEMORIES & IMAGEBOARDS

■左からMGS2時、MGS4時、MSG1で死亡したときのリキッド・オセロットです。バックのPMC兵のシルエットや組織図などで、アウターヘブン（大手PMCを束ねるマザーカンパニー）をイメージしたものになっています。動画となる際にキャラクターや背景が動くことを想定して、すべてレイヤー分けしています。（新川）

回想シーン

# MEMORIES

「メタルギア ソリッド 4」では、ビッグママが愛国者達の発祥や兵器の進化、さらには各キャラクターたちの人間関係など、かつての物語を回想するムービーが用意されている。この回想シーンで使われた新川氏らによって描かれた画稿を掲載する。ゲーム画面では気付かなかったイラストに込められたコンセプトなどを誌面から感じ取ってほしい。

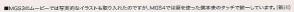
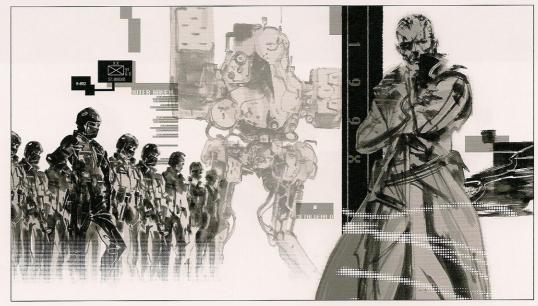
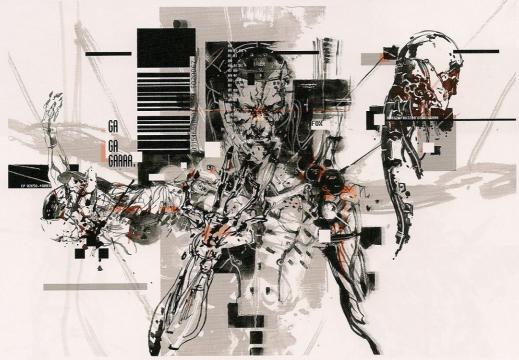
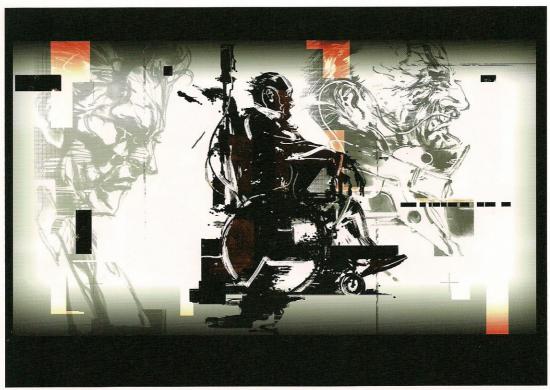
MGS1のころから一部で使っている技法なのですが、CGムービーだけでは表すことのできない場面を僕のイラストを使って表現しています。イラストの一部の画を動かしたり、音声なども使って演出した紙芝居のようなビジュアルになっています。
MGS3までは社内で制作していましたが、今回はPSPでメタルギア ソリッドのデジタル・バンドデシネ（※コミック調のビジュアルにデジタルの演出を加えた映像表現）を制作していただいたSpooky graphicにアニメーションパートをお願いしています。（新川）

■ゼロがデジタル世界を掌握し、デジタルに溶け込んでいくイメージを表現しました。（新川）

■ビッグボス、パラメディック、ゼロ、シギントの、MGS世界における愛国者達を立ち上げた初期メンバーです。MGS3の時のムービーは写実的な表現で、スライドを何枚も投影するようなコンセプトでしたので写真のような雰囲気を持った仕上がりになっていました。この絵はそれを踏襲して、スライド写真のようなイメージとしています。（新川）

■MGS3のムービーでは写実的なイラストも取り入れたのですが、MGS4では筆を使った僕本来のタッチで統一しています。（新川）

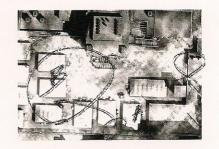
BIG BOSS

■ビッグボスとゼロの確執を表現したもので、憎悪に満ちて背を向ける2人を描きました。(新川)

■ビッグボスを巡るビッグママ、オセロット、ナオミといった関連キャラクターを描いたものです。ゲーム中ではムービーとして表現されていましたが、1枚の絵に収まると印象が異なるかもしれませんね。(新川)

■フランク・イエーガーがサイボーグ忍者に改造されていくシーンを描いたものです。画像左はMGS1でのREXに潰されていくイメージで描きました。(新川)

■かつては裏社会を掌握していたゼロも、今や車椅子での生活を余儀なくされている。だれもが逃れられない「老い」を背景などに取り入れて描いています。（新川）

■左のページ（P102）下の絵一番下のレイヤーです。これに骨格や筋組織といったメカパーツの絵を追加していくことで、改造されていくイメージを表現しています。（新川）

■仲間の前から立ち去るゼロ。去りゆく後ろ姿を黒色で描きました。（新川）

■若き日のビッグママ（EVA）

■ビッグボス、ソリダス、オセロット……と、MGSのストーリーを綴っていく際に挿入されるキャラクターたちのイラストです。小説の挿絵のようなイメージで、歴代主要キャラが次々登場するインパクトある動画をイメージして描きました。（新川）

■中東でのリキッド・オセロットです。今回の回想シーンでは筆描きで精神世界を描きましたが、これらに関しては回想ではなく現在の情景なので、敢えてゲームのCGを加工して作りました。(新川)

■このページの絵はナノマシン説明用のために描いたものです。回想シーンではないので、ラットパトロールチーム01などのメンバーも、筆描きでなくデジタルによる写真風の仕上げになっています。(新川)

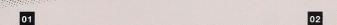
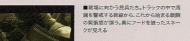
イメージボード

# IMAGEBOARDS

MGS4冒頭のムービーパートを制作するに当たり、KONAMIの西村誠芳氏によって多数のイメージボードが描かれた。
スネークが戦場に再び潜入する重要なシーンとなっており、中東を舞台に新兵器・月光と兵士たちとの死闘が展開する。
イメージボード(コンテ)からは、遠近感のある構図や迫力のアクション、メカと人物の対比といった演出意図が明確に伝わってくる。

01

■戦場に向かう民兵たち。トラックの中で周囲を警戒する目線から、これから始まる戦闘の緊張感が漂う。奥にフードを被ったスネークが見える

02

■トラックから降車する民兵たち。彼らとは別のポイントに身を隠すスネークが描かれている。

**03**

■俯瞰で見た戦場。建物の屋上に陣取り、トラックから降りる民兵を狙撃するPMC兵の目線からの構図となっている。

**04**

■視点を人物側に置くことにより月光の圧倒的な巨大感を演出。携帯火器で必死に攻撃を加える民兵を無視するかのように移動する月光。無機質な不気味さが描かれている。

**07**

■月光のアームに捕獲される民兵。作画ならではの生々しい表情が3DCGで制作されたキャラクターたちの動きに反映される。

**08**

■感情を持たず人間に容赦ない攻撃を加える戦闘兵器の残虐性が表現されている。あまりにショッキングであるがゆえにゲームムービーには反映されなかった幻のイメージカット。

05

■遠方より飛来する無人メカ・月光の、ずば抜けた機動力を描いた構図。地表にいる人間に目線を置くことにより、彼らの圧倒的な戦力差が際立つ。

06

■荒れた路上を移動する月光。踏み砕く瓦礫を上方視点で描くことで月光の重量感を演出している。まさに一歩踏み出した動きを感じさせる作画に注目。

09

■機体全体を武器とした月光の攻撃により吹き飛ぶ民兵。路面から飛び散る破片に翻弄される人間の脆さの描写が提案されている。

10

■民兵は弱点となりそうな脚部関節部分への攻撃を行う。やみくもに攻撃するのではなく、論理的な思考で巨大な敵へ立ち向かうという現実味(リアリティ)のある戦闘演出である。

**11**

■死角と思われる真下から脚部の可動部分を狙いRPG（対戦車ミサイル）で攻撃を仕掛ける民兵。見上げる月光が圧倒的な怪物であることを感じさせる構図。

**12**

■メカニカルな上半身とは対照的な人工筋肉で構成された生物的な脚部。よろける人間を描くことにより、俊敏な機動力を印象付ける意図が見える。

**13**

■瓦礫の中に鎮座する月光。瓦礫の配置や半壊する建物などのレイアウトがイメージボードによって綿密に設計されてゆく。状況を観察するPMCの兵士を画面手前に置くことで、奥行きのある空間が描かれている。

**14**

■構図の意図はもちろん、倒れる兵士や仲間に手を貸す男など、イメージボード上で検討された演出は、CG制作の際に重要な参考資料として活用される。

# MODELING & DESIGN
# MECHANICS

メタルギア・レックス

# METAL GEAR REX

REXは、MGS1のときに僕が描いた設定をベースに、メカニックデザイナーの柳瀬（敬之）氏にブラッシュアップをお任せしています。MGS1当時のままのフォルムをPS3のハイポリゴンで作ると、ボディのモールド表現が少ないなどデザイン上の「間」が持たないのです。
そこで柳瀬氏には、なるべく線を多めに追加してくれるようにお願いしました。完成したREXにはもちろん大満足です。CGで実際に動くと外れた装甲の隙間などからシリンダーがスライドする様子を見ることができます。（新川）

# METAL GEAR REX

■柳瀬氏により、かつての戦いでダメージを受けたREXもデザインされている。「片脚の装甲が外れてシリンダーが丸見えに」といった細かい指定が入っている。

■新川氏は、今回REXの内部のデザインを柳瀬氏に依頼している。近未来兵器らしい整理された操作用機器の配置とデザインに注目。コクピット内にあるわずかな段差や床面模様のパターンの指定までされていることに驚く。

■REX頭部の裏面に関しては、柳瀬氏に2案出していただきました。今回は裏面に装甲板が追加されたアレンジバージョンを採用しています。（新川）

■Mk.IIIとして色をグレーにした画。Mk.IIとあまり違いが出なかったので、最終的に赤に落ち着きました。(新川)

メタルギア Mk.II

# METAL GEAR Mk.II

1988年にKONAMIが発売したアドベンチャーゲーム・スナッチャーに登場したMk.IIのセルフオマージュですね。
スナッチャーも小島監督の作品なので、Mk.IIが登場する東京ゲームショウ用のMGS4ムービーを見て大喜びしてました。(新川)

■それまでのメタルギアとは大きく異なるRAYの生物的デザインは、後の月光などにも継承されていく。

メタルギア・レイ

# METAL GEAR RAY

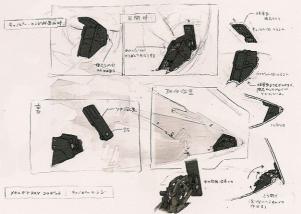
RAYが初登場したMGS2の制作当時、新機軸として関節部に円形のパーツを盛り込みました。円形の部品が鎖帷子のようにたくさん集合していて、それぞれが筋肉の組織のように離れたり、近付いたりして可動する関節という設定です。
本来は円形パーツはもっとたくさん重なり合い、しかも1つ1つが回転して連動するように考えていたのですがMGS2のころはモデリングができないと言われてしまいました。今回、MGS4で再度挑戦したのですが、PS3のスペックをもってしても全部を動かすことは不可能でした。
首の付け根の大きな円形パーツは、咆哮する際などに回転していることが確認できるはずです。柳瀬氏にディテールアップ設定を起こしてもらいました。(新川)

# METAL GEAR RAY

■RAYの胸や腕にあるフィン状のディテールは、肋骨など生物的なイメージを連想させるために付けたものです。(新川)

■肩部のインナーフレームや内部構造まで細かく設定されたRAYのコンセプトデザイン。フレームを留めるボルトの形状まで描かれている。これらの詳細設定はJNTによる画稿。

■有人で操作することとなるRAYのプロトタイプは、コクピット内部のコンセプトデザインも膨大なものとなっている。キャノピーやメインコンパネの構造はもちろん、スイッチ類や床面液晶ディスプレイ、シリンダーカバーにあるシリアルナンバーの位置まで設定された。

# METAL GEAR RAY

■ラストでビッグボスが乗り込み、スネークが操るREXと死闘を繰り広げるシーンのイメージ。肩に大きなダメージを受けることとなる。

■月光は生物の筋肉を思わせるような脚部のフォルムと、ほかのメカニカルな部分とのギャップが印象深いデザイン。

## 月光
# GECKO

月光のデザインはかなり悩みました。もともとメタルギアの設定は「核搭載二足歩行型戦車」という大前提があり、それを踏襲する形でMGS1でREXを、MGS2では水陸両用の対(REX)メタルギアのRAY、さらにMGS3では核弾頭を自身の加速で遠距離に飛ばすシャゴホッドをデザインしてきました。
さて今回はどうするかとメカ班のスタッフとアイディアを練っていた時に、ただ単純に核をミサイルで発射しても面白くないということになったのです。ディスカッションしているうちに提案があった、対人兵器としてのメタルギアはどうかという意見を採用しました。さらに倒すとその場で小規模の核爆発を起こすという厄介な存在で、ロボットのため残忍に人間を殺す、といったようなコンセプトもできていきました。(新川)

# GECKO

■月光の「対人兵器」というコンセプトは決まったものの、核をどう扱うか決めかねていました。そこで武装やセンサーなどをユニット化して核も搭載できるようにして、核ミサイルでは攻撃ができない、地下深くの軍事施設などへも潜入できる兵器にしようと考えました。（新川）

---

■生体部品のような脚部をモデリングしてモーションをつけた時に、生物を彷彿させる複雑な動きを再現でき、このデザインは成功したと思いました。（新川）

戦闘ユニット
# COMBAT UNIT

月光は任務の内容などにより、各種用意された戦闘ユニットを換装して搭載することができる兵器だ。各ウェポンユニットはもちろん、それをマウントするジョイント機構についても事細かに設定されている。

**毒ガスユニット**

■本体両脇に見える円柱状のウェポンは毒ガスユニットで、ノズル部の形状やタンク部へのマウント方法などもコンセプトデザインから分かる。

**自爆ユニット**

■自爆ユニットは信管ユニットやパイロットランプの位置も細かく設定された。これらモジュールユニットはJNTによるデザイン。

仔月光

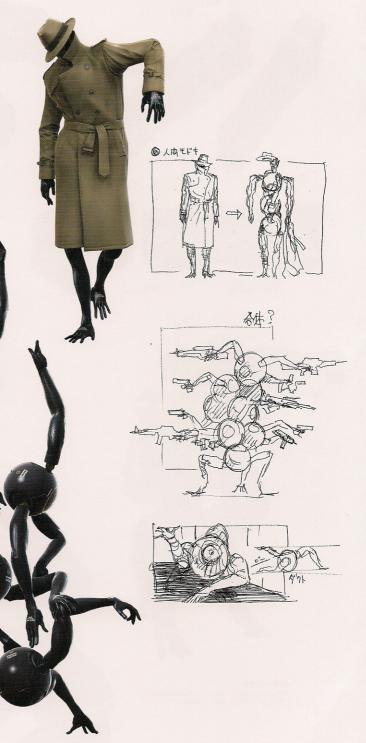
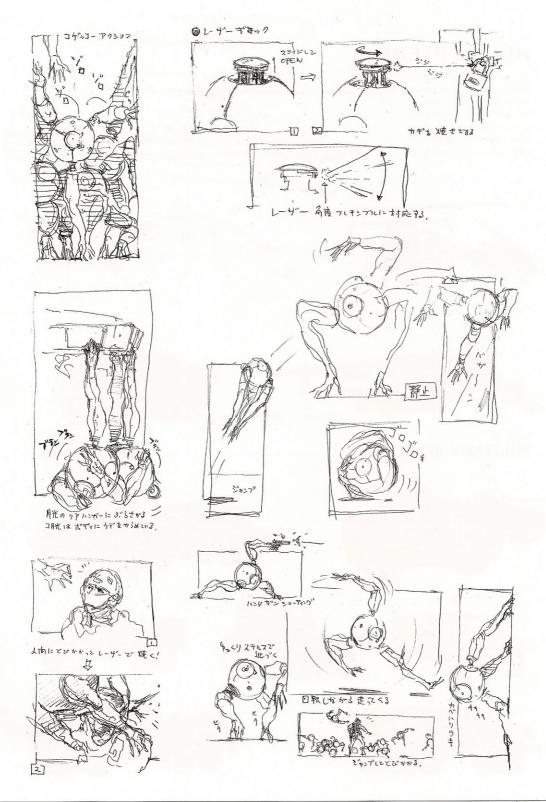
# DWARF GECKO

仔月光は、自律型ロボットが中心となっていく戦場において、偵察などで活躍する小型のMk.IIがいるのであれば、敵側にも小型ロボットがいるのでは？　という小島監督からの意見で創り出されたメカです。

仔月光は月光とセットで戦場に投入されて、月光も介入できない場所に潜入していくという設定です。例えば引き出しを開けて、書類をめくって機密情報を撮影したりすることも想定したので、自然と手が生えたデザインとなりました。

冒頭のデモシーンでも実は月光の頭の部分に4〜5体がぶら下がっています。一度じっくり確認してみてください。

仔月光の動くパターンなどを考えている時、3体重ねると人間の大きさになることに気が付いて生まれたのが「人間モドキ」（コートを着たもの）です。腕などはこの世界の義手というイメージです。（新川）

## ヘリコプター
# HELICOPTERS

MGS4ではオリジナルのヘリコプターも多数デザインされている。いずれも実在するヘリコプターの機体形状を踏襲しつつ、MGSの世界観に違和感のない近未来のフォルムで描かれている。ほかにも戦車や装甲車、コンバットボートなどさまざまな兵器がモデリングされた。

Nomad　Drebin Stryker

## 軍用車
# MILITARY VEHICLES

# HELICOPTERS / MILITARY VEHICLES / COMBAT BOATS

Speed Triple / Bonneville

Van

U.S.S. Missouri

コンバットボート
## COMBAT BOATS



TRIUMPH IS A REGISTERED TRADEMARK OF TRIUMPH DESIGNS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

パワードスーツ
# POWERED SUIT

まだ子どもだったころ、横山宏氏のマシーネンクリーガーに強い衝撃を受けまして、それ以来、落書きでロボットを描くと自然にパワードスーツになっていました。
SF作品を彩る要素として身近な存在であり、現実世界との狭間にあるメカだと思っています。
特に今回のPMC兵のパワードスーツは、現用兵器の延長線にあるものとしてデザインしています。作品中では南米で登場しますが、デザインしているときは「東欧などの石畳の街並を巡回しているのも格好いいなぁ」と想像をふくらませていましたね。クリンアップは柳瀬氏です。（新川）

ヘイブン・トルーパー
# HAVEN TROOPER

リキッド直属の私兵部隊。すべて女性兵となっており、整ったボディラインが強化服を身に付けていても感じ取れる。スーツの形状はもちろん、ベルト類やアーマーなどの細部まで細かく設定されている。

アウター・ヘイブン
# OUTER HAVEN

アウターヘイブンはMGS2に登場した水中航行の大型兵器・アーセナルギアの次世代機的な位置付けです。巨大な戦艦で、クジラをイメージしてデザインしました。
かなり初期のラフな段階で、メカニックデザイナーの柳瀬(敬之)氏にイメージなどをお伝えして、何度かデザインや設定についての意見の出し合いを行い、細部を含めた形を確定していきました。
ステルスっぽいマーキングやソーラーパネルなども柳瀬氏のアイディアですね。RAYを格納する設定も彼から提案があって、面白いギミックになりました。ムービーでは一瞬しか出ないのが残念です。(新川)

ロメタルギア4
ヘイブン

人が近づくと
マイクロウェーブ端子が伸びる
ライトは細かく
暗めの通路
普通の通路との境目
隔壁
上から降ります
普通の通路との境目
左右対称
□メタルギア4
マイクロウェーブ通路　ラフver.03
□メタルギア4
長い通路　ミサイル発射施設 キャットウォーク周りディティール
□メタルギア4
長い通路　ミサイル発射施設
入り口周辺ディティール参考

## サーバールーム

サーバールームに関する監督のオーダーは、当初墓場のイメージで、土もあって花も生えているというものでした。
僕的には少し違和感があったので、花などをホログラフに変更させてもらい、近未来のメカニカルなサーバールームのイメージを柳瀬氏に伝えて仕上げていただきました。Mk.IIがアクセスするパネルなど細部まで描き込まれていて嬉しかったですね。（新川）

ライト

HAVEN

ラインではなく
薄い段差です

フォログラフィ

ライト

少し押すと
一段凹み、下に蓋収納

チビメタルが
ウィルスを流すための
接続コネクターパネル

□メタルギア4
サーバールーム

□メタルギア4
サーバールーム　墓石

フォログラフの帯
プログラムの文字が
下から上に流れる

スパコンなマットブラック表面に
赤ライトスリット

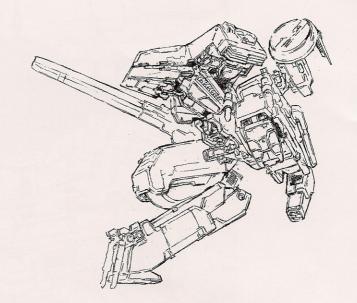
○フォログラフ省略

○裏

□メタルギア4
サーバールーム メインサーバー

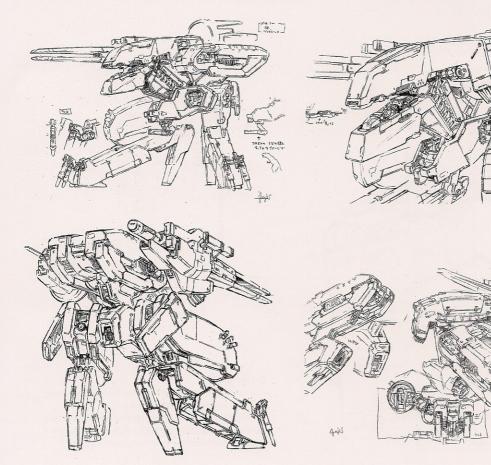
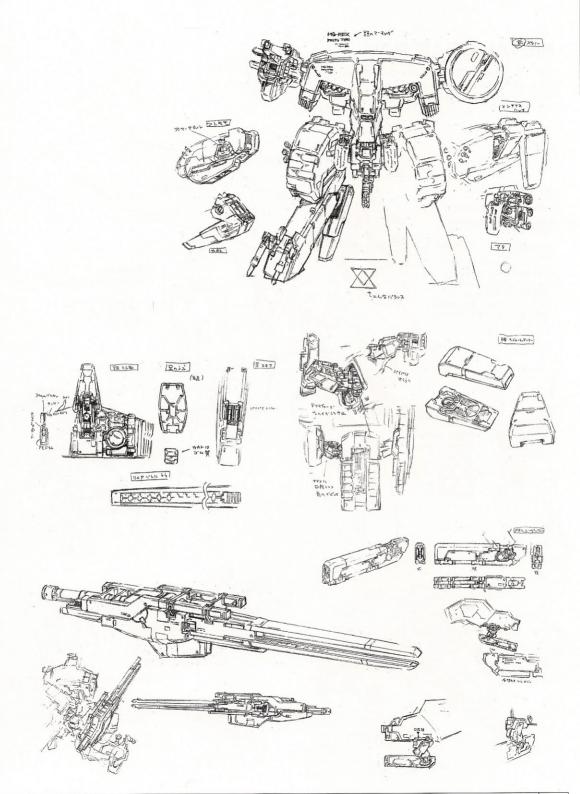
裏側 コード省略
○ディティールは接続部分
ついている箇所は
ランダムで問題無しです

## セイル（艦首）

ステルス艦なのでモーフィング機能を使って、セイルの部分は海上では氷山だったり色々と偽装できる設定になっています。
さらにその機能を使って、登場シーンでは、歴代スネークの顔がついて出てきます。セイルの頭頂部は後で僕が描き足しました。ゲームの最終ステージでもあるので、かなり気を使ってモデリングしてもらいました。（新川）

メタルギア・レックス

# METAL GEAR REX

このページはMGS1の時に作った設定画です。
これを元に柳瀬氏にリデザインしてもらいました。(新川)

MG-REX
PROTO TYPE
メンテナス
ハッチ
アーマーマウント
フトモモ
カカト
マタ
こんなバランス
頭うら面
足のうら
(左足)
足スキマ
30mmバルカン
センサー
ライト
カカトは
ゴム質
リニアバレル うら

メタルギア・レイ
# METAL GEAR RAY

RAYのデザインは、基本的に生体的なテイストも盛り込んだMGS2の時のものです。MGS4では、ラストでリキッド・オセロットが搭乗するために、JNTが降着脚を新規で設定しています。(新川)

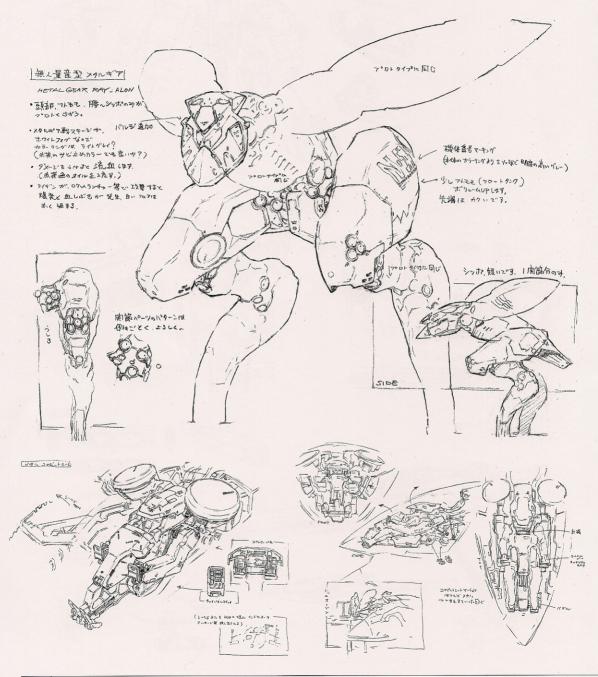
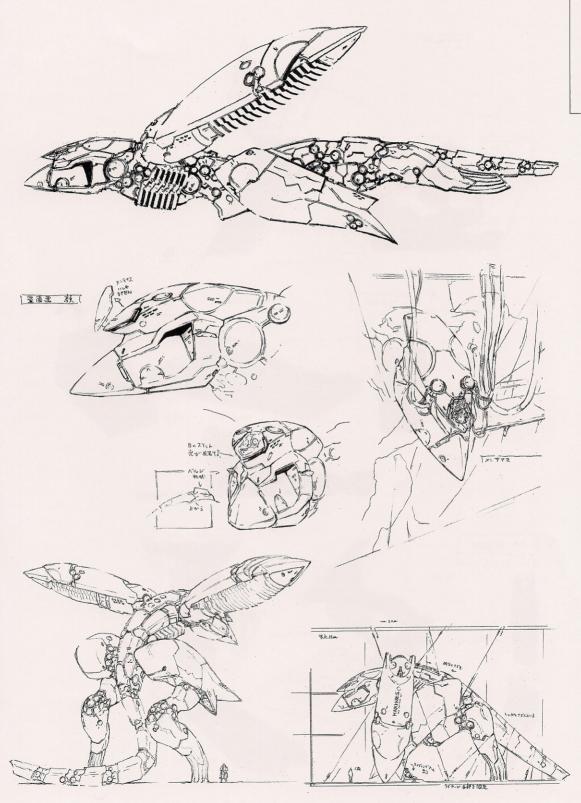
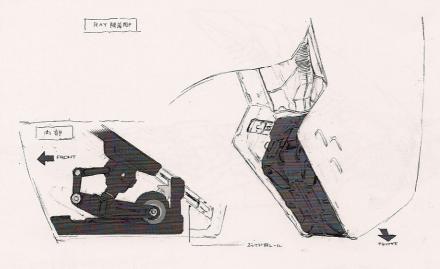
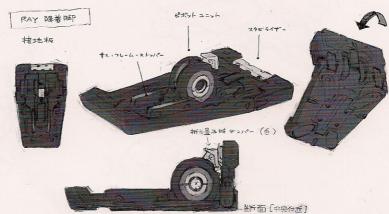
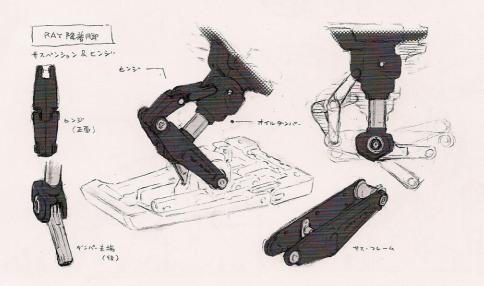
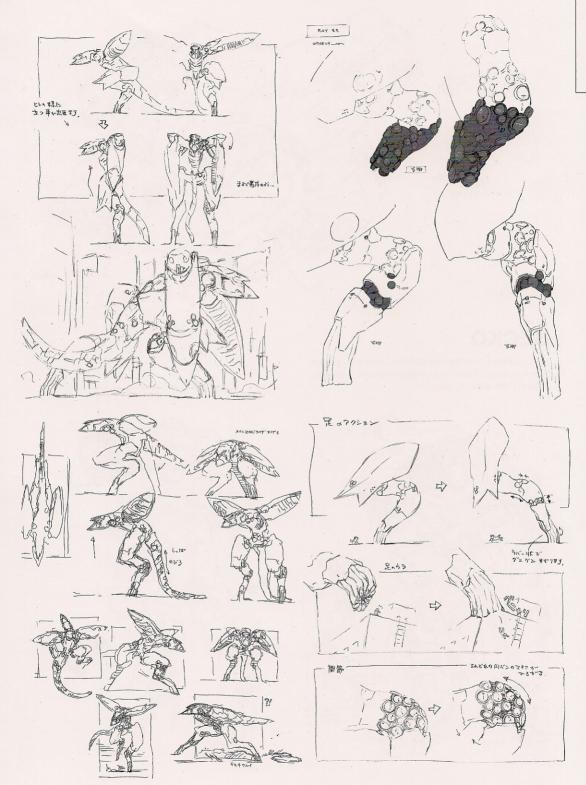
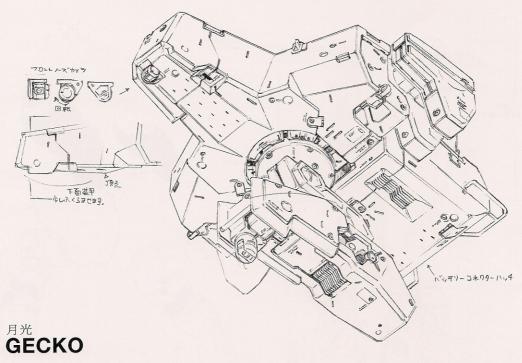
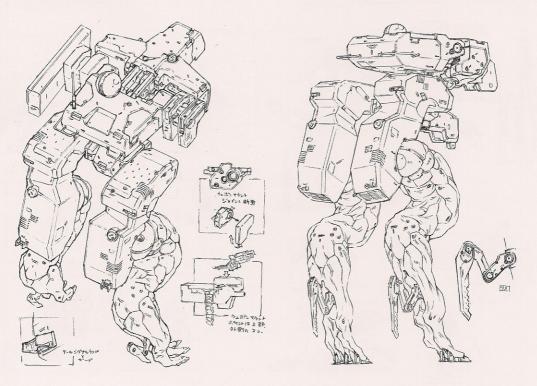
メンテナス
ハッチ
OPEN
目のスリット
光が左右する
バルジ
形状
上から
メンテナス

RAY 降着脚
内部
FRONT
スライド用レール
FRONT

RAY 降着脚
接地板
ピボットユニット
スタビライザー
サス・フレーム・ストッパー
折り畳み時ダンパー（白）
断面［中央付近］

RAY 降着脚
サスペンション＆ヒンジ
ヒンジ
ヒンジ
（正面）
オイルダンパー
ダンパー末端
（後）
サス・フレーム

RAY
ヒトの様に
立つ事が出来ます。
まるで悪魔のよう…
右脚
左脚
足のアクション
ラバー状で
グニグニ まがります。
足のウラ
関節
それぞれの円バンのスキマが
ひろがる。
しっぽ
のびる
?!

月光
# GECKO

月光は、当初脚部などの部分は生体部品ではなかったのですが、いかにもロボットのような足だとつまらないと思い、何度かラフを描いて、生物を連想させる形状へと落ち着きました。(新川)

# CONCEPT DESIGN
# WORKS

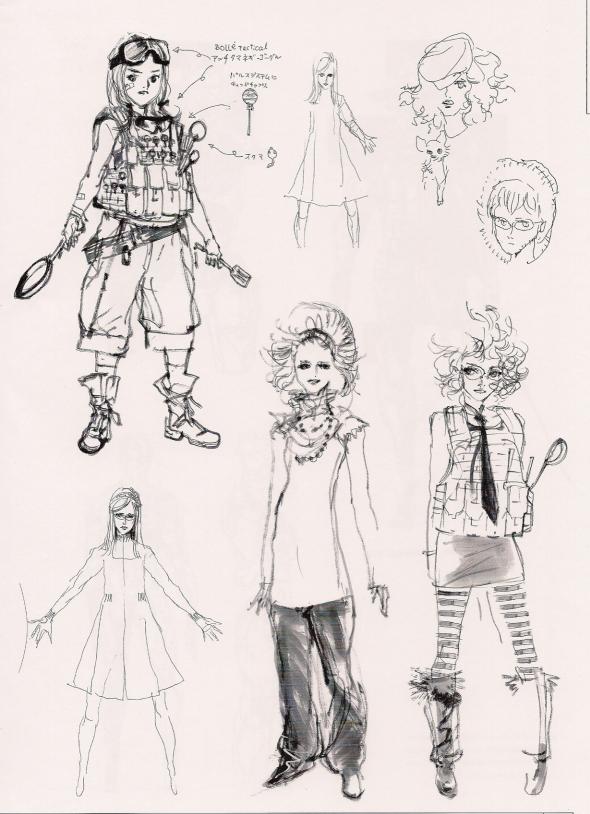
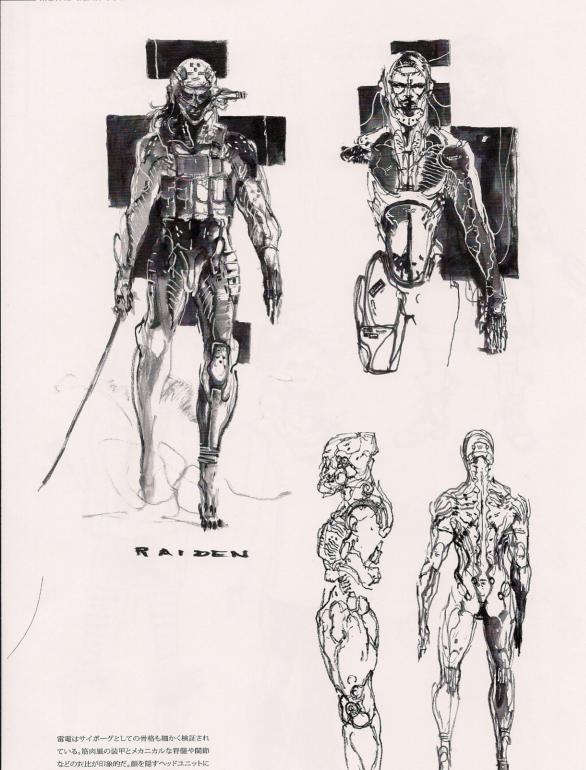
スネークのアイパッチに関しては、小島監督からのオーダーで、当初はもっとメカっぽい物を想定していました。しかしメカニカルすぎると完全なSFとなってしまうので、ゴーグル型から次第にアイパッチ型のシンプルなデザインへと落ち着いていきました。
またMGS3のビッグボスがアイパッチだったので、そのイメージを踏襲したい部分もありました。

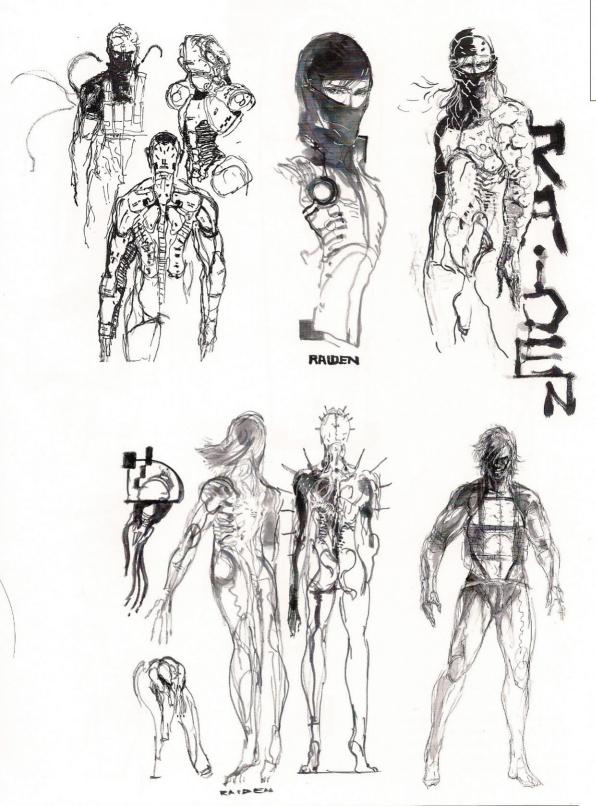
このアイパッチは網膜照射のカメラが付いている仕組みとなっています。銀座のとある場所で網膜照射のメガネがあるということで、実際の見え方など取材に行きました。(新川)

SOLID SNAKE

MGS1では新人兵士だったメリルも、MGS4では一人前のチームリーダーとなっている。年齢だけでなく精神的にも成長した彼女をどのように表現するか部下とともに検証された。

ゲーム内でも人気だったサニーが目玉焼きを作るためのフライパンは、かなり早い段階から設定されていたのが分かる。幼い子どもだけでなくハイティーンなど幅広い年齢層でのデザイン画が用意されていたようだ。

BOLLé tactical
アンチタマネギゴーグル
パルスシステムに
チュッパチャプス
オタマ

雷電はサイボーグとしての骨格も細かく検証されている。筋肉風の装甲とメカニカルな脊髄や関節などの対比が印象的だ。顔を隠すヘッドユニットに忍者を連想させるものも見ることができる。

RAIDEN
RAI-DEN
RAIDEN

キャラクター皆の年齢が上がっているMGS4において、なお大人の女性の雰囲気を醸し出しているナオミ。かつてのイメージを崩さないように、初期設定でも高級そうなスーツや、スカーフをまいたハイソなイメージのデザインが多い。

武器商人・ドレビンも決定稿の黒人以外に、白人や東洋人などの人種も検討されていたことが分かる。武器商人らしく常にアタッシュケースなどを持たせ、ひと目でキャラクターの背景が伝わるようなデザインが行われている。

強い意志を感じさせる表情が印象的な
ビッグママのコンセプトデザイン。

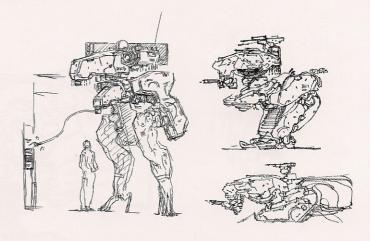
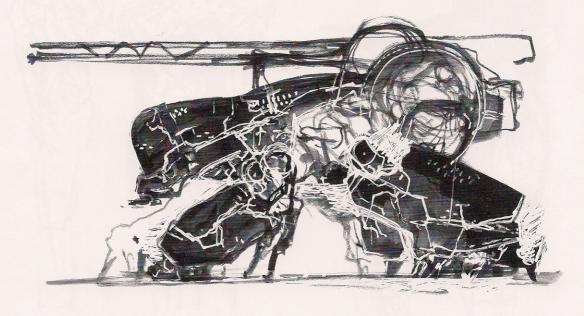
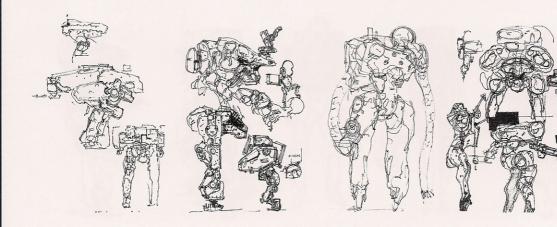
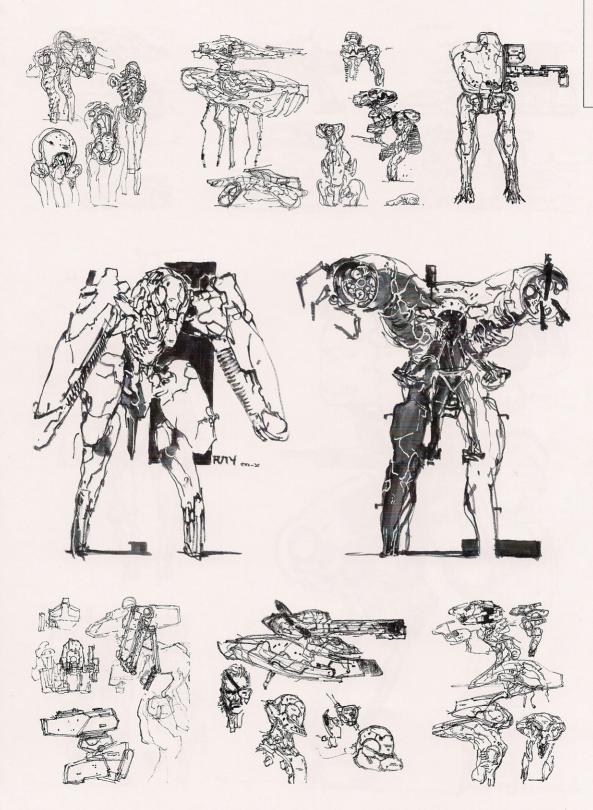
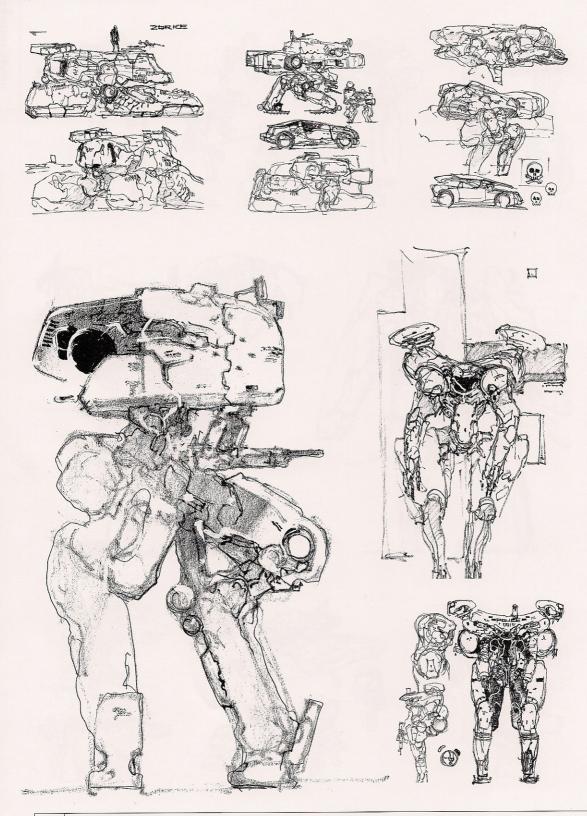
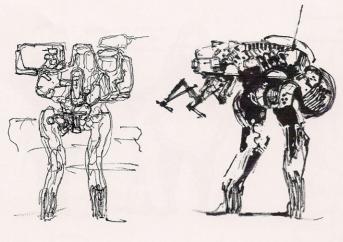
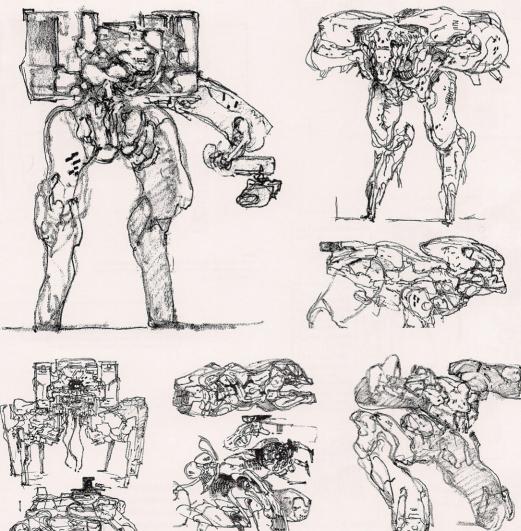
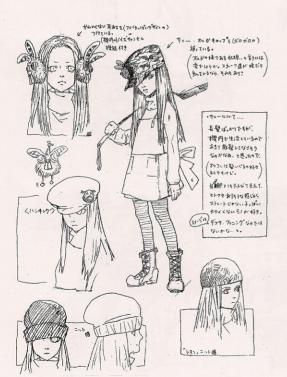
ヴァンプのコンセプトデザインを見ると、コートの裾がゲームに登場するものと異なっていることが分かる。初期段階でコートデザインの詳細も検証されていたことがうかがえる。
またスニーキングスーツ姿でのデザインも残っており、どのように戦うかも検証されていた。

監督が何か新しいことをしたいということで、実在の人物をゲームの中に出そうということになりました。世界の美女をそろえて、キャラクターにしてみようと考えたのです。
そこである程度のイメージをつかむためにラフデザインを起こしたのがこのページにあるイラストです。（新川）

BB部隊のモデリング素材用の撮影はロスで行われました。それまでは紙の上だけでキャラメイキングを行っていたのですが、実際の人物に対して、メイクアップやヘアアーティスト、女優の意見なども取り入れながら、髪型を変更したり、カツラをつけてもらったりしながらキャラクターを作り込んでいくのは新鮮な経験でした。(新川)

兵士たちのデザインもさまざまなバリエーションが用意された。SF作品に出てくる宇宙服のようなコンバットスーツを着た兵士や、昆虫や動物を彷彿させるなフォルムを持つ兵士などもデザインされていたようだが、MGSの世界観にあった装備の兵士が採用されている。

時代の進化とともに生物的なフォルムが盛り込まれていったメタルギア。ここではまだ決定稿になる前のRAYやMk.II風の偵察用兵器などの姿を見ることができる。効果的な装甲の形状や戦場での運用方法などが考慮されてデザインされている。

RAY

月光の初期デザインだろうか？　生物的なゲーム内での脚とは異なり、無骨でメカニカルな足で歩いているデザイン画も多数残っている。4本脚や6本脚などの兵器も描かれていた。

■サニー
ラフスケッチと一緒に書かれている内山氏のメモによれば、機内で生活しているのであまり散髪しなさそうなので長髪にしたことなど、女性らしい視点での検証が行われている。

■雷電
初期デザインはいずれもマスクを付けて赤ちゃんを背負ったものとなっている。この段階で既にサイボーグ的にする構想はあったようだ。一定時間動かないでいると、背中の赤ちゃんが持っているデンデン太鼓を鳴らすので敵に見付かってしまうというMGSならではの設定が面白い。

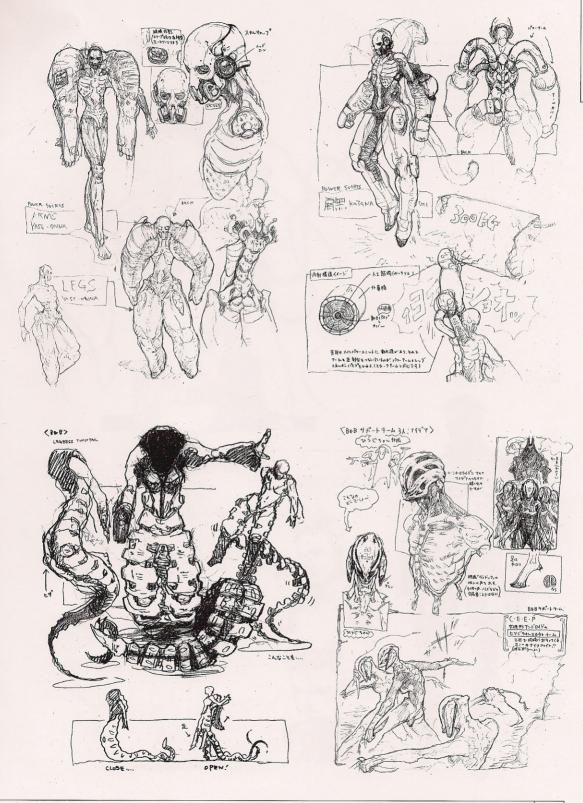
ここから175ページまでは、KONAMIの内山千穂子氏による初期デザインをまとめて掲載する。女性ならではのセンスと繊細なタッチは非常に洗練されたものとなっており、新川氏からも絶大な信頼を得ている。

RAIDEN
スーツ ネタ
MGS2 スカルスーツに加え、PWS(パワードスーツ)の機能も付きました。(白いパーツがそう)
アサルトライフル片手撃ちも楽々。
(車までは持ち上げられませんが)
マスクネタ
酸素濃度が高いですが、過呼吸もおさえるようになってます。ジェット機パイロットマスク。
電電(デンデン)ダイコ ネタ
背ってるベイビーは、たいくつするとこれを鳴らします。隠れていて一定時間じっとしてると、ベイビーがタイコを鳴らすので、敵に見つかってしまいます。
(戦闘中は赤ちゃん大ハシャギです。)
わざと鳴らす場合もあります。
タイコを取り上げれば良いのですが、その点にライデンは気付いておらず、スネークにつっこまれて、初めて気が付きます。
背ネタ子
SWAT
<防弾チャイルドバックパック>
市販のものではなく、即せきにライデンが作ったもの。
軍用品のよせあつめ。
一部サイボーグ化もしていたり…
スカルスーツ:ビースト
ケモノっぽい、鬼っぽいガイコツ
人間の限界を超え、別レベルに…という意味。
セカンドスキン
金属繊維でおおわれたスーツ。
身体能力の増強はもちろん、
感応金属により、文字通り
「肌」で感じる事が可能。
視覚にたよらないでも、周辺が
確認できる。全身に目がある
様なカンジ。それが視覚として
認識されるかどうかは不明。
足で色が分かる等の超能力の発展形
ライデン
NOMAL(B案)
コート
エアポンプを入れて使用。(×2個)
HEAD
SIDE
EVIL'S SCKALL
BABY VOICE
「赤児の声の悪魔」などと呼ばれていたり…
バブ バブーッ
キャハハ…
タタタ
タタ タッ
ギャッ
フワリ…ではなくてかなり重ため。毛布くらいの重さ
NOMAL (B)
1 コートスタイルが…
HG MODE
2 一瞬でスリムに!

**■ビッグママ**
今回のキャラクター年齢の引き上げに伴い、頭髪はロマンスグレーで白髪率高しなどというアイディアも初期デザインにはあったようだ。ほかにもコート（ライダーズジャケット）にはさまざまなギミックが収まっているという設定も。いずれにしろ80代に見せるように試行錯誤が行われたようだ。

**■ドレビン**
武器商人ということもあり、初期デザインでは10代の長髪引きこもりに、イタチを飼っているチビアフロといった、"妖しい"イメージのユニークなキャラクターも多数描かれていた。

■BB CORPS

パワードスーツの中に美女が入っているというコンセプトだったBB部隊だが、内山氏や新川氏らを中心にどんなデザインにするかのアイディアの出し合いが行われた。
蛇をモチーフにしたと思われるスーツのアイディアが秀逸。特にオクトパスのタコの足をどのようにデザイン上で盛り込んでいくか、試行錯誤している様子が見て取れる。

このページには、残念ながら今作では採用されなかったキャラクターたちを掲載している。身体から生えた触手からネーミングされたのがスネークマン、顔のマスクを外したら実はイケメンだったという設定を想像してしまうアダムなど、どのキャラも魅力的で、没になったのがもったいないほどだ。

SNAKE MAN

■ロシアの兵士 アダム
ロシア軍も戦いに絡んでくる想定でしたが、お話が複雑になりすぎるのでNGとなりました。(新川)

■ジョニーの祖父
エンディングの結婚式に登場予定でした。(新川)

ワーウルフ
月光のアーム（脚？）部分主体の小型メカ
左図は 2個体が合体したもの。この
状態が犬（狼）に似ている事と、月光、
つまりは月＝狼人間、という発想から
ワーウルフという通称がついた。
動きも犬を真似て作られている。
（思考も警察犬を元に組まれた？）とか
手としての役割り（掴む、持つ、運ぶ）は、三本（×2）のアーム全てで行える。
どのアームも頭部、脚部になり得る。前後左右といった固定の体勢がないので、トリッキーなアクションも可能。
アーム先端には内がワにびっしりとゴム状の吸盤（センサーの役割りも持つ）があり、これによってガラスなどに貼り付いたり出来る。
歩行時はこの様に先を丸める
1個体ではこの様になる。
単独での移動、行動も可。
（2個体一組が原則）
脚部は三本、ゴリラ走りをする。
指がある方が良いでしょうか…
指バージョン
左右：どちらでもない
SIDE
人の足
<リトルボーイ>
とレジスタンス
トレードマークのバンダナを顔or首に巻いている（全員）
18～20くらい？
青いジャンパーの上にミリタリーベスト
紺のパンツとスニーカー
ハーフなんでしょうか？
（日×欧？）

■レジスタンスたち

MGS4では小物類も細かく設定されている。銃の弾が入ったボール箱に貼られた開封証明シールにツヤがあることなども指定書きされていることに注目。メディカルキットの取っ手の形状も細かくデザインされた。

# CONVERSATION
# YOJI SHINKAWA & TAKAYUKI YANASE

新川洋司×柳瀬敬之　MGS4特別対談

# YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE

キャラクター、メカニック、背景など、「メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」におけるデザイン項目は、かつてない膨大な量となる。
KONAMIでの内部制作だけではデザインが間に合わないと、アートディレクター・新川洋司氏は、優秀な外部スタッフの起用を開発極初期の段階で決めていたという。そんな新川氏が共通の知人を介して出会ったのが、ゲーム会社を経てフリーとなったメカニックデザイナー・柳瀬敬之氏だ。

日本のエンターテインメント業界でも屈指のデザイナー同士の出会いは、「メタルギア ソリッド 4」をゲーム史に残るまでの芸術的なデザインで彩ることとなる。
実際の初めての出会いや意外なつながり、さらにはお互いのデザインなどについて貴重なお時間を割いて対談していただいた。(聞き手：堺三保)

**――まずはお二人のなれそめというか、どうやって知り合われたんですか？**

**柳瀬：**西村誠芳さんという方を介して、知り合ったんです。西村さんは、「メタルギア ソリッド」(以降MGSと略す)のスタッフの方で、「ZOE」(※ZONE OF THE ENDERS・KONAMIのPS2用アクションゲーム)のキャラクターデザインなどもされています。

**新川：**西村さんは元々はアニメーターで「ガンダムX」のキャラクターデザイナーなどもされていたんですけど、(MGSでは)イメージボードなどを描いてもらったり、モーションデザインをしてもらったりしています。

**柳瀬：**僕がその西村さんのファンだったんですよ(笑)。4年前だと思うんですが、模型イベントでたまたまお会いしたんです。実はその時、僕は模型イベントの会場で西村さんデザインのフィギュアを売っていたんです(笑)。
フィギュアを作ったのは友人の原型師なんですけど、僕がブースで売り子をしていたら、西村さんが買いに来てくれたんですよ(笑)。
このイベントで西村さんと知り合いになって、何回か一緒に食事をするようになったんです。そんなある日「恵比寿でメシにしよう」と誘われて出かけていったら、そこに新川さんがいらっしゃったんです。

**――新川さんは、その時、どのような経緯でその場にいらっしゃったんですか？**

**新川：**僕は柳瀬さんと会うことは西村さんに教えてもらっていました。面白いから黙ってついて行ったんです。

**柳瀬：**僕はその食事に新川さんがいらっしゃることは全く知らされていなかったので、驚きましたよ。

**新川：**こちらとしては、その時「柳瀬さんに仕事を頼みたいな」と思っていたので、ちょうどいい機会だったので会いに行ったわけです。

**――それは「MGS4の仕事」ということですか？**

**新川：**そうですね。

**――そのころの柳瀬さんはもうアニメの仕事をしておられたんですか？**

**柳瀬：**確かまだアニメの仕事をやり始めた頃で、「エウレカセブン」は終わっていて、「地球へ…」を始めたころですね。確か「ガンダム00」を始める一年くらい前だったと思います。

**新川：**僕は、柳瀬さんの仕事を最初に見たのはフロム・ソフトウェアの「叢-MURAKUMO-」(以下「叢」。※Xbox用ハイスピード3Dメカアクションゲーム)だったんです。
「叢」は、東京ゲームショウでまずムービーを流していたんですが、アレを見て「おお、メカ描写がすごくよく出来ているなぁ」と感心しました。
デザインもそれまでのラインと違っていたので「誰がやってるんだろう？」とずっと気になっていたのです。あとになって、作品集を見て「ああ、この人なんだ」と知りました。

**――新川さんは「叢」のどの辺りを評価されたのでしょうか？**

**新川：**僕が見たムービーは、ゲームの世界観を表現したものだったんですが、スピード感があるゲームと、メカのコンセプトがよくマッチしていて、すごくかっこいいと思ったんですよ。

**――柳瀬さんは「叢」ではどんな仕事をされていたのですか？**

**柳瀬：**ロボットを中心としたデザインの統括をしていました。企画からコンセプトを出させてもらえて「Xbox用のロボットゲーム」として企画がスタートしました。
それじゃあバイクをモチーフにしたハイスピードなやつがやってみたいと思って、イメージボードを何点か描いて提出し、あのデザインを決めるところから始めたんです。最初のムービーは、僕がコンテを切らせてもらいました。
ちょうど新川さんとお会いしたのが、「叢」の作業が全部終わってフリーになったころでした。

**――恵比寿で初めて会った時、お二人はどんな話をされたんですか？**

新川洋司(しんかわようじ)
コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクション アートディレクター
代表作に「メタルギア ソリッド」シリーズや「ZONE OF THE ENDERS」などがある
MGS4でもアートディレクターを担当

柳瀬敬之(やなせたかゆき)
フリーメカニックデザイナー
フロム・ソフトウェアで「叢-MURAKUMO-」のメカデザインを担当後、フリーに
代表作は「交響詩篇エウレカセブン」「機動戦士ガンダム00」など
MGS4では潜水艦アウター・ヘイブンなど多くのメカをデザインしている

**柳瀬**：あの時は……、フィギュアの話しかしてないです(笑)。もちろん、MGSの話もしてたような気もします。「も」ですけど(笑)。

**一同爆笑**

**柳瀬**：その時に「お仕事お願いします」と言われて、「ぜひ！」と即答したんです。が、それよりも「僕でいいのですか？」という感じでした(笑)。

**新川**：(柳瀬氏は)何でもできる人なので、すごく助かりましたよ。ここまで器用な人というのは、なかなかいないと思います。

**柳瀬**：ありがとうございます。でも、MGSはすごくハイディテールですし、ミリタリーも分かってないといけないし、これだけの幅の広い仕事を自分ができるのか？　という点では、当初はすごく不安でしたね。新川さんたちに(描いたデザインを)逐一チェックしていただいて、なんとか終わったという感じです。

**――どのあたりのデザインを担当されたんですか？**

**柳瀬**：最初はパワードスーツのクリンアップをお願いされました。一般兵士が着るスーツです。コンセプト・ラフがあって、それを仕上げて下さいというリクエストをいただきました。
ほかは美術設定がメインで、特にヘイブンという後半に登場する大型潜水艦の美設を中心に描いてました。

**新川**：特に船の内部はそうとう描いてもらいましたね。ラフから数えるとけっこうな量になりますね。

**柳瀬**：護衛艦の資料などもかなりいただいたし、僕のほうからも潜水艦の写真をスキャニングして、「こんな感じでどうですか」と提案したり、「こんな感じでモデリングしてください」とお願いしたりもしました。

**新川**：僕は、立体で最初にデザインを起こして、それをクリンアップするという手法を使っているのですけど、柳瀬さんはCGでデザインをしていくので、ゲーム的にも都合がいいですね。

**柳瀬**：まあ、そのままモデリングに流用できますからね(笑)。

**新川**：それを元に作れますからね。可動部分やギミックがあれば、その検証もデザインの時点で済んでいるのがいいですね。
例えば、兵器のフタが開く部分などは、普段はモデリングのところで検証をやっているのですが、こうしたギミックの検証が最初からできていて、すごく助かりましたね。

**――そのへんは、柳瀬さんがアニメのデザイナーというよりも、ゲームのデザイナー出身だったというところが大きかったりもするのでしょうか？**

**柳瀬**：そうですね。完全にゲーム会社に勤めていたときに培った技術ですから。元々、フロム・ソフトウェアに入る前は、3Dのモーション・デザイナーだったんですよ。
その時に3Dの勉強もさせてもらって、フロムに入ってから「3D MAX」というソフトの使い方を覚えたのですが、モデリングとかモーションのセッティングも楽だったのでこれでモデリングしたほうが絶対にいいなあと思ったんです。

**新川**：柳瀬さんは、その3Dモーションをやっていたころから、デザインもやられていたんですか？

**柳瀬**：もちろん。一応その会社のバイトにはデザイナーとして応募したんですよ。でも「モーションやってくれ」ということになったんです。その時に、可動部とモーションについて覚えたのが、今の仕事に活きているので、なかなかいいバイトだったなあと思ってます。何でもやっておくもんだってことですかね(笑)。

**新川**：僕は逆にCGは全然使えないんで、羨ましいなあと思いますね。僕はラフも描くことは描くんだけど、そこからクリンアップする段階で、どうしても一度、実際に(立体として)作るしかないんです。自分の頭の中じゃ、どうしても(メカなどを)回したりできないですからね。
そこで、まずは粘土をこねるところから始めて立体を作っていくんです。時にはものすごく作り込むこともあるし、全然仕上げずにグニャグニャな粘土のままに筋彫りだけアタリで引いて「ここはつながるな」なんて検証をするだけのこともあります。ま、CGでやったほうが早いですね(笑)。▶▶

■形状のニュアンスが伝わり難いデザインのものに対しては、新川氏自ら(!)が模型を制作することもあるという。これはBB部隊のマンティスの模型。

■新川氏は、「柳瀬さんほど器用な人もなかなかいない。ディテールの描き込みなどの説得力を見て、この人にデザインを発注してよかったと思った」と振り返る。

**柳瀬**：でも、今は粘土で作った模型をスキャニングして、それを元に3Dを作ったりもしてますからね。
僕も実際に立体を作れればいいんですけど、手先が器用じゃないもんで(笑)。なんとなく、頭の中に立体は思い浮かべるんですけど、3Dから入ったせいか、粘土をこねるところまではいかないですね。

**――今の日本のゲーム業界では、データを3Dで作るやり方とまず模型を実際に作るやり方と、どっちが主流なんでしょう？**

**新川**：バブルのころに聞いた話だと、原型師さんに頼んで立体を起こして、それをCGにしていたところもあったようです。やはり、そのころは余裕があったんでしょうね。最近はあんまりそういうのはないのではないでしょうか。
僕が粘土でモデリングするのは、デザインを立体で検証するためであって、今言ったようなデータ作成とは意味合いが違うんですけどね。なかなか線って決まらないじゃないですか。それが粘土だと、とにかく形になってくれるので、作りながら考えられるのがいいところです。

**柳瀬**：僕は一回3Dで組んだものを、手描きでトレースして線画にして、気持ち悪い線を描き直していくっていうのを、何回も繰り返しますね。
モニタ上に映っている3Dの画像ではよくても、トレースしてみると意外と気持ちのいい線にならなかったりするんです。

**新川**：僕の場合、回り込みのラインのつじつまが平面だと考えられないんですよ。だから、作っちゃったほうが早いです。

**柳瀬**：なるほど。

**――お話を聞いていると、お二人は粘土を使うか3Dソフトを使うかの違いはあっても、常に立体を検証しながらデザインされているという方向性は似ているようにも思えますが。**

**新川**：似ていますね。紙の上だけでデザインしてると、絶対につながらないところが出てきたりするんですよ。

**柳瀬**：どうしてもつながらない部分は出てきてしまいますよね。

**新川**：昔、サイボーグ忍者を三面図で描いてデザインしてみたら、あとで「線がつながらん！」ということもありました(笑)。今回はBB部隊などの立体モデルを作ったので、どうせならそれをスキャニングしてCGを起こそうということになりました。

**柳瀬**：立体的なスキャンをかけられたのですか？

**新川**：写真から起こすタイプですね。キャリブレーションをかけて、色々な視点から点を取っていき、CG上でそれを手作業でつないでいくというものです。地道だけどかなりイメージ通りのモノができました。

**柳瀬**：そういえば、CGのチェックもかなりじっくりされますよね。

**新川**：立体があれば「この通りに作って」と言えばいいだけなのですが、デザイン画だとちょっと異なる角度から見た構図が欲しいとなったら、いちいちまた描き起こさないといけないですから。

**柳瀬**：そういうやり取りは社内の人間同士だと手早くできますけど、社外だとなかなかできなかったりするから、僕の場合も3Dデータを渡すのが一番早かったりはしますよね。それでもまだ足りなくて、結局三面図を描いたりしたこともありますけど。
今回はモデルを渡したらそのまま使ってもらえたのでよかったですね。三面図を描かずに済みました(笑)。

**――アニメとゲームだとやはりゲームのほうが物量が多かったりするんですか？**

**柳瀬**：物量というよりは密度の問題ですね。特に今回は初めてとなるPS3の作品だったので、どれくらいディテールを描き込めばいいのか読めなかったですね。ある程度方向性を決めて描いておいて、足りないときはきっとMGSのスタッフならいい具合に(絵の密度を)増やしてくれるだろうと期待してました(笑)。
ただ、ディテールというのはパターンだったりすることもあるので、こちらでい

新川洋司×柳瀬敬之　MGS4特別対談

# YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE

ろいろなパターンを描いておけば、それを上手く活用してくれると思っていました。実際、自分自身、壁のディテールなど、MGS用に自分が描いたものを、今の仕事で参考にしたりしています(笑)。

**――ディテールとかについてのオーダーには、何か具体的なものがあったのですか?**

**柳瀬:**オーダーというより、元々MGSのファンだっただけに、僕のほうがいろいろ考えてしまいましたね。
昔、「アーマード・コア」をやっていた時は背景の仕事が多かったのですが、MGS2の画集を読んで「おお、ゲームの背景画ってこんな風に描くんだ!!」と関心しました。
昔は単純に「すごいなあ」と思って見ていたものだったんで、「あれを僕が描くの?」というとまどいはありましたね。
というよりも、「あれだけうまい人たちが既にいるのに、僕に発注していいの?」とも思いました(笑)。それだけものすごい物量が必要だったってことなんですけど。

**――どれくらい物量が増えてるんでしょう?**

**柳瀬:**うーん、どうなんでしょう。とにかく、MGS4はMGS2よりもさらに未来が舞台なので、さらにハイテクとなっているデザインにして、さらにそれをPS3用にディテールを描き込んでやらないといけないのでかなり増えていることになりますね。とりあえず描くだけ描いて、多かったら減らしちゃおうかと思って描き込んでいきました(笑)。

**新川:**ディテールは、あればあるほどいいですからね。
実際に存在するものをデザインするのはわりと楽なんですよ。取材に行ったりして、写真素材を揃えられればいいわけですから。
でも、未来観がある設定というのは、一から作るのが難しいものなんです。今回は一人ではやりきれないと思ったんで、何人かでデザインチームを組んだのですが、それでも絵を描く人がまだ足りなくて、デザインを外注することはあまりないのですが、柳瀬さんにお願いしたんですよ。

**――MGSのチームはすべて内制というイメージはあるかもしれませんね。**

**柳瀬:**「アヌビス」(※ANUBIS ZONE OF THE ENDERS。KONAMIのPS2用ハイスピードロボットアクション。Z.O.Eの続編)の時も資料集が出版されたので読んだんですけど、あれの背景設定も全部内制だったんで、ただただすごいなあと思っていました。

**新川:**あのメカパートは二人でやったんですよ。「ポリスノーツ」(KONAMIのADV。多数のプラットフォームで発売された)の時は外部のデザイナーさんにメカをお願いしたみたいですけど。

**柳瀬:**なるほど。ポリスノーツはいいですよねえ。ぜひPS3で続編を。ずっとファンでしたから、MGS4の制作が発表されたとき、ポリスノーツみたいに「次は絶対宇宙が舞台なんだ」と妄想してました(笑)。

**新川:**企画段階でMGS4でそういう話も、実は本当にありました。「スネークが宇宙に行ってみたらどうかなあ?」とか。

**――柳瀬さんは熱烈なファンだったんですね。今回MSG4で実際にスタッフとして参加してみてどうですか?**

**柳瀬:**新川さんの描く、全体のシルエットは近未来的でありながら、ミリタリー風の現代的なディテールを盛り込んだ絵のバランス感覚にただただ驚きました。勉強になりましたね。
ただ、「憧れのMGSの仕事ができるんだ!!」と一番最初の会議に出たら、「最終面はこうなります」とラストを説明されて、会議の最初の10分でプレイ前なのにストーリーの概要を聞かされて大ショックでしたよ。

**新川:**ゲームがやりたかっただけ?(笑)。

**一同爆笑** ▶▶

■憧れのMGSに参加できて嬉しかったという柳瀬氏は、「新川さんの描く、近未来的なシルエットでありながら現代風のディテールを盛り込んだデザインに脱帽した」と話す

▶**新川**：おかげさまで、日本ゲーム大賞もいただきました。今までずっともらえなかったんで、嬉しかったですね。今回もライバルはけっこういた中での受賞なのでなおさら嬉しいですね。

**――開発にはどれくらいの期間がかかっているのですか？**

**新川**：うーん、丸3年くらいですかねえ。柳瀬さんも経験があるかとは思いますが、毎年の東京ゲームショウごとに何かしら出展しなきゃいけないじゃないですか。あれが、忙しいというか、大変ですよね。ゲームショウ出品でしか使わない背景を作ったりしなければならないこともありましたし。

**柳瀬**：それはありますよねえ。過去に最初にゲームショウで出展したムービーに登場するキャラが、途中で設定が変更になってデザイン、モデル修正ということもありました。○ヶ月くらいで修正して完成させましたよ。PS2の時代でしたからね。

**新川**：PS2だったとしても、それは早い!! 仕事をもっとお願いすればよかった（笑）。

**柳瀬**：いやいや、とんでもない（笑）。MGS4も美術設定のあと、メタルギアREXとRAYのディテールアップを担当させていただいたんですが、こちらは遅れ気味になってました。

**新川**：前作の設定のままですと、PS3ではどうしてもディテールが足りなくて、そこを柳瀬さんに増やしていただいたんです。けっこうお任せで（笑）。

**柳瀬**：ある程度、以前の作品と「壊れ」の合わせはしました。MGS1のムービーを見ながら、「こことここが壊れるんだ」って、壊れる部分をチェックしながら、ディテールアップしていました。

**――ディテールで凝られた部分はあるんですか？**

**柳瀬**：やはり、前作までの設定があるので、その流れを崩さないことには気を付けました。特にコックピット内のデザインなどは、僕のデザインは未来的になりすぎる可能性もあったので、常にバランスを意識していました。

**――柳瀬さんが関わっておられた期間はどれくらいなんですか？**

**柳瀬**：一年弱くらいだったと思います。年末年始のアニメの仕事が立て込んでスケジュール調整が大変でした。でもなんとか、両方ともやり遂げられてよかったです。MGSとガンダムを同時にやってるデザイナーはそうそういないですよね。光栄でした。

**新川**：ガンダムは羨ましいですね（笑）。

**――MGSとガンダムでは、デザインの違いというのはあるんですか？ ガンダムは最終的にはプラモデルになるわけですが。**

**柳瀬**：ゲームの3DCGも立体という点ではプラモデルと同じわけですが、模型の場合は実際の強度が問題になるのが最大の違いだと思います。やはり、あまり複雑な変形などはできないんですよ。

**新川**：CGの場合は、極端な話、点さえつながっていれば変形できますからね。

**柳瀬**：そういえば、MGS4でヘイブンの後部からRAYが出てくる場面があったのですが、あれは「これって可能なのかなあ?」と思いながら仕事していました（笑）。

**新川**：ありましたね。パーツをポリゴンで割って、RAYが出てくるところを作りました。デモ班はどうするのかなあと思ってほっておいたら、ちゃんとやってくれたのでびっくりしました（笑）。

**柳瀬**：僕も「強引だよなあ」と思いつつも、一応（可動の）検証はしていたんですけどね（笑）。

**新川**：結果はとても面白かったですね。あの射出シーンがあるのとないのとでは説得力がかなり違ってきたと思います。

新川洋司×柳瀬敬之　MGS4特別対談

# YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE

■これらも新川氏自ら粘土をこねて作ったという模型。仔月光の手が生えた部分や、ウルフの脚部の詳細なデザインが良く分かる。

**――そういう時は嬉しかったりするんですか？**

**柳瀬：**ちゃんとムービーにしてもらえると、そりゃ嬉しいですよ。特に今回は、REXとRAYの対決シーンなどもありますし。MGSのCG班はモーションがものすごく上手なんで、見ていて気持ちいいですね。

**――現場からは「大変だ」という意見はありませんでしたか？**

**新川：**いや、逆ですね。設定なしに「自由にやって」と言うより、設定画があったほうがいいんですよ。制作のスピードや作り込みの度合いが全然違ってくるんです。

**――デザイン発注に関して具体的な指示はあったんですか？**

**柳瀬：**大型潜水艦のヘイブンに関してはゲームやムービーの内容、それにサイズについての指示と、護衛艦の甲板や作戦司令室といった写真など、大まかなイメージをいただきました。

**新川：**戦闘が行われる甲板上を舞台にしたゲームを簡単に組んで、実際にプレイしてみるんです。舞台の大きさなどを決め込んでから、きちんとしたデザインを発注するというやり方です。

**柳瀬：**ご発注をいただき、まずはラフを描いて、フィードバックをもらってからクリンアップという流れです。大変でしたね(笑)。ヘイブンの外観はかなりいろいろ修正しました。
きっちりとしたコンセプトが提示され、こちらが完成した絵を提供すると、新川さんがこと細かくチェックしてくれ、的確な修正指示や依頼などが入ってくるという繰り返しでした。この的確なスタッフとのキャッチボールがMGS全体のクオリティを引き上げているんだと痛感しました。

**新川：**ヘイブンも10回とまではいわないけど、かなりやり取りしましたね。

**柳瀬：**ヘイブンなど大きなものだけでなく、小さなもののデザインに関しても、新川さんをはじめとするMGSチームの拘りはすごいですよ。例えばパワードスーツを着た兵士が手にしたバッグなどに至るまで、さまざまな資料が多数提供されるんです。
デザイナーに任せっきりにするのではなく、きちんとクオリティコントロールされていて助かります。しかも拘りのあるコンセプトを提示していただけたので、非常に仕事がしやすかったです。

**――柳瀬さんは今回どのデザインが一番気に入られていますか？**

**柳瀬：**ヘイブンは先にある程度ラフやイメージをいただいてたんですが……、ミサイルサイロと作戦司令室が気に入ってますね。けっこう描き込みましたし、立体感もありましたし、実際の3Dも僕のイメージ通りに仕上げてもらえたんで、嬉しかったですね。
もっともプレイ中はそれどころじゃない状況なので、背景をじっくり見てたりはできないんですけど(笑)。

**――新川さんはどうですか？ 柳瀬さんのデザインでどれが一番よかったですか？**

**新川：**僕はREXがよかったですね。メカが動くときに、中のシリンダーなどのギミックもちゃんと伸縮したりするところが、かなり説得力がありましたし、モーションと連動して面白かった。それにディテールの描き込みの説得力とがかみ合って、「やっぱりこの人に頼んでよかった」と思いましたね。

**柳瀬：**もう一つ気に入っているのは、ヘイブンやRAYのマーキングですね。蛇と鍵十字が合わさったみたいなヤツなんですけど、あれは僕の発案なんですよ。

**新川：**MG1のとき、アウターヘブンの部隊マークがなぜか鍵十字状になっていたのが、アイデアの元になってるのでしたね。

**――次も組んでゲームを創ることとなったら、どんな作品を創りたいですか？ もしくは、どんなデザインを発注したいですか？**

**新川：**ロボットのメカアクションという意味では、僕はアヌビスでけっこうやりたいことはやっちゃった感があるんですよ。▶▶

■「柳瀬さんとはテイストが合う」(新川氏)、「新川さんをリスペクトしている」(柳瀬氏)と、お互いを高く評価しているお二人。再び一緒に仕事をされる日をファンも楽しみに待っている。

▶柳瀬さんは「ガンダム00」で、今までのガンダムにはあまりなかったギミックや機構を持ったメカをデザインされていて、かなり新鮮だったんですが、さらにもっとやりたいことはあるんですか?

**柳瀬:**僕は小さいメカがやりたいですね。人が乗り込んで、メカと一体になって動くような。「ボトムズ」のスコープドッグでも大きいですね。あれは全高4メートルくらいなんですが、もうひと回り小さい、3メートル以下くらいのメカをやってみたいんですよ。MGS4のパワードスーツなどもそうなのですけれど、ああいう大きさのメカはアニメじゃなかなかできないんです。

**――作画的にいきなり大変になっちゃいますよね。特に背景や人物との合わせとか。**

**柳瀬:**それこそMGSの月光に乗り込むくらいの感覚で、ああいうリアルな戦場でアクションをさせたいなあ、と思っています。ああいう感覚って意外とゲームでは少ないのではないでしょうか? 市街地で戦うといった、そういうフィールドとのマッチングが面白いのではないでしょうか。

**新川:**僕もパワードスーツはわりと永遠のテーマだったりするんですよ。もっとも、今回ビーストを4体デザインして、これまたわりと満足してしまったんですけど(笑)。

**――BB部隊は、女性が着ていることを強調した曲線主体のスーツのデザインですが、柳瀬さんはもっとゴツいメカのほうが好きなんですか?**

**柳瀬:**ゴツいほうが好きですね。リアルさという点では、曲面というかカーブのあるデザインのほうがいいんでしょうけど。

**新川:**僕はどんなにゴツゴツしたメカでも、どこかにセクシーな部分が入っていないとつまらないんですよね。
いつも、もっとセクシーになんないかなあ、と思いながらデザインしてます。

**――正反対ですね(笑)。ところで今後のお二人のご予定を教えてください。**

**新川:**今、ものすごく忙しいんですよ(笑)。(柳瀬氏を見て)また仕事を頼もうかな。

**柳瀬:**ありがとうございます。

**新川:**とりあえず、次のMGSをやってます(笑)。「ピースウォーカー」(※メタルギア ソリッド ピースウォーカー。KONAMIが現在鋭意開発中のPSP用メタルギア ソリッド最新作)はデザインがほぼ上がってきていますね。

**柳瀬:**体験版をプレイしたんですけど、すごく面白かったです。でも、なかなか戦車が倒せなくて(笑)。

**新川:**4人で一緒に戦えば簡単ですよ。

**――そこが「ピースウォーカー」の面白いところですよね。**

**新川:**PSPならではのゲームにしようということなので。いままでのMGS以上にいろいろ新しいネタが出てくるので、今大変なんですよ。

**――柳瀬さんのご予定は?**

**柳瀬:**今は「ガンダム00」の劇場版がメインですね。

**――最後に、お互いのデザインをどう感じておられますか?**

**新川:**メカを描く人はたくさんいるんでしょうけど、なかなか一緒にやりたいという人はいませんでした。
でも、柳瀬さんは「蕞」の時から気になってましたし、この人とはテイストが合うんじゃないかなと思ったんです。
実際に一緒に仕事をしてみて、すごく勉強している人だなぁと感じました、設定画の一本一本の線にコンセプトやアイデアが詰まっていると思います。

**柳瀬:**新川さんのデザインは、先程もお話ししましたが現実の兵器と未来的な架空の兵器との、ものすごく気持ちのいい融合を見せてもらえるところがすごいですね。
イラストが上手なのはもちろんなのですけど、設定画の密度感が素晴らしい。リスペクトしてます。

**――よいご関係ですね。今日はお二人とも、長時間ありがとうございました。■**

# INTERVIEW
## CHIHOKO UCHIYAMA & HUKE

インタビュー
# CHIHOKO UCHIYAMA & HUKE

メタルギア ソリッド 4のデザインは、新川氏だけでなく、たくさんのスタッフによって作成されている。前項の柳瀬氏もその一人。ここでは、スタッフの中でも新川氏の右腕として活躍した女性・内山千穂子氏と、兵士などのデザインを担当したhuke氏に行った緊急メールインタビューを掲載する。

## 内山千穂子メールインタビュー

**内山千穂子**(うちやま ちほこ)
京都精華大学日本画科卒。奈良県出身
2002年KONAMI入社
代表作:メタルギア ソリッド 3
現在、メタルギア ソリッド ピースウォーカーを制作中

**——いつごろから「メタルギア ソリッド」、または小島プロダクションでのお仕事をされていますか?**

入社以来ずっと小島監督、新川アートディレクターの元で働いています。MGS2まではユーザーでした。初仕事は「ドキュメント オブ MGS2」です。

**——担当したデザインは?**

キャラ、メカ、ステージ、小物、イメージカットなどいろいろです。アイディア出しからクリンアップまで、補助的な作業も行っています。

**——デザインする上で、気を付けた点や苦労した点などを教えてください。**

「キャラが立つ」ように努力しました。なかなか思うようには立ってくれませんが……。
キャラクターの性格やしゃべり方、好み、過去など、個性がその外見から推し量れるように、脳内裏設定を立ててイメージしていました。

**——今回「MGS4」のデザインを担当して、新たに得たことはありますか?(技術でも精神的なものでも)**

たくさんあります。学ぶこと、振り返って反省することだらけです。例えば、設定画を描くときに、やはりきちんと「裏をとること」です。おサル一匹のデザインでも、おろそかにしてはいけないことを学びました。

MGS4でリトルグレイというサルが出てきますが、そのモデルにしたサルの種類はクモザルです。このサル、実は手足の指の数が特殊で、それが分かったのは、モデリングも済んで骨も入った後でした……。このサル自体かなり後で制作がスタートしたモデルでしたので、修正を入れるタイミングがなく、5本指のかなり珍しいクモザルということになってしまいました。

また、MGSシリーズというのは(特にミリタリー面で)マニアックなまでの綿密な裏取りがされています。スタッフには、マニアックな知識を持っている人が多数います。こうした裏取りや知識は、ファンの期待を裏切らないためでもありますが、その前にみなそれらのジャンルが大好きなんでしょう。
新川アートディレクターも、武器やナイフ、軍服など、一目で「この部分のカーブはこうじゃないよ」と指摘されます。私もあの人に聞けばこのジャンルはすべて分かる、といわれるようなマニアックな設定描きになりたいと思いました。

**——「MGS4」開発時にほかのスタッフに何か(クリエイターとして)影響を受けましたか?**

毎回ですが、ぎりぎりのスケジュールの中、たくさんのスタッフが魂を込めて制作に当たっています。その姿を見るたび、自分も120%を出し切れるクリエイターになりたいと思いますね。
アニマル班の作った動物モデルが大好きです。特にウルフドッグのもふもふした毛皮には触りたくて触りたくてしょうがありませんでした。CGモデリングで触りたくなるような質感を表現するのはとても大変なことで、アニマル班の動物に対する愛情(もちろん命も削るような努力も)があってこそできたものだと思います。

小島プロではチーム全員でバグチェックを行うのですが、ウルフ戦ステージのチェックは楽しみでした。チェックそっちのけではないですが、雪原でウルフドッグを追い掛け回しては写真を撮りまくっていました。ちょっといじめて追い掛け回されたりしたことも……。ベストショットは今でも取ってあります。開発時の思い出です。

ビースト4タイプのモデリングも、初めて見たときは驚きました。デザイン的に結構なポリゴン数を使う曲線や丸が多用されていて、あのままモデルにするのは無理なのでは? と思っていたからです。
金属の曲線が滑らかで、きっと触ると柔らかく感じる、くらいのすごいクオリティなので本当に手を突っ込んで触りたいと何度も思いました。

ビーストのモデルは、新川アートディレクターがプラスチック粘土で実際にフィギュア化してから、モデリングをしています。対談のページに写真が出ていると思いますが、あちらもすごいクオリティでした。色々な業務がある中で、一体を2週間くらいで作ってしまうのには本当に驚きました。マンティスがぶら下げているサイコマンティスのちっこい人形にも、せくしー(笑)さを感じたくらいです。

3D化をする上で、イラストではどうしても齟齬が出てしまうため、立体にしているとのことですが、やはりお好きなんだろうなあ……と思います。フィギュアの製作中、新川アートディレクターのブースから焦げ臭いにおいがしたことがありました。プラスチック粘土をオーブンで焦がしてしまったそうで……その後ものすごく落ち込んで2日作業が手につかなかったとか。

先にも書きましたが、すべて愛情と努力のなせる業、とても感じ入るものがありました。情熱というか、リビドーをもつこと。大事だなあとつくづく思います。

**――デザインされた中で、気に入ったキャラを教えてください。**

高齢ゼロが実はすごく気に入っているのですが、社内でも「あんまりだ……!」と言われています。最初に描いたものは白目を剥いていたので、さすがにそれは新川アートディレクターに止められました。

## hukeメールインタビュー

huke(ふけ)
1981年生まれ
代表作:シュタインズゲート(xbox360、5bp)、ブラック★ロックシューター(PV、キャラクターデザイン、原作)
ゲームメーカー勤務からフリーのデザイナー兼イラストレーターとして独立

**――担当したデザインは?**

ステージ2以降の一般兵士、上半身裸のオセロット、エドの刺青などです。

**――デザインする上で、気をつけた点や苦労した点などを教えてください。**

兵士のデザインは実在する装備品からの組み合わせなのですが、新川さんに意見を伺いながら、MGS4らしい雰囲気になることに注意したことでしょうか。

**――今回「MGS4」のデザインを担当して、新たに得たことはありますか?(技術でも精神的なものでも)**

デザインする上での拘りとミリタリー知識ですね。

**――「MGS4」開発時にほかのスタッフに何か(クリエイターとして)影響を受けましたか?**

新川さんに憧れていたのもありますが、筆ペンで絵を描いてみたくなりました。

**――デザインされた中で、気に入ったキャラを教えてください。**

南米ステージに出てくるPMCの、サングラスをかけてる連中ですね。

# METAL GEAR SOLID 4
## GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# 制作スタッフ
# CREDITS

**メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット**
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

原案・企画・監督

小島 秀夫 HIDEO KOJIMA

アートディレクター

新川 洋司 YOJI SHINKAWA

コンセプトアート

新川 洋司 YOJI SHINKAWA
内山 千穂子 CHIHOKO UCHIYAMA
大森 崇博 TAKAHIRO OMORI
斉藤 淳太郎 (JNT) JUNTARO SAITO
西村 誠芳 NOBUYOSHI NISHIMURA
huke
柳瀬 敬之 TAKAYUKI YANASE

CG モデリング

キャラクタパート
佐々木 英樹 HIDEKI SASAKI
松井 博信 HIRONOBU MATSUI
白石 憲司 KENJI SHIRAISHI
伊藤 敦子 ATSUKO ITO
保谷 綾 AYA HOTANI
井之口 剛也 TAKEYA INOGUCHI
小熊 亮平 RYOHEI OGUMA
北村 和也 KAZUYA KITAMURA

メカニックパート
馬立 敬一 KEIICHI MATATE
須田 利樹 TOSHIKI SUDA
新谷 純児 JUNJI ARATANI
原 淑一 YOSHIKAZU HARA

制作協力
株式会社デジタル・メディア・ラボ Digital Media Lab., Inc.

ISBN978-4-7973-5725-7
C0076 ¥2900E

定価 本体2,900円 +税

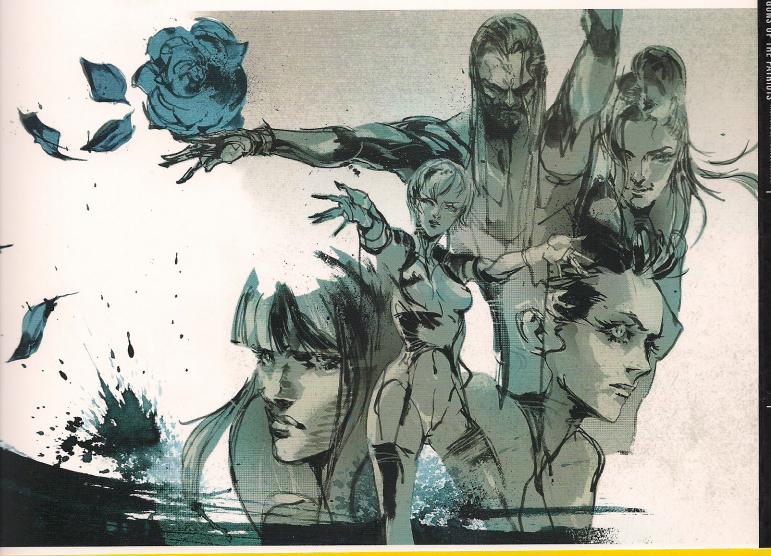
1920076029004

MASTER ART WORKS

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集

SoftBank Creative

# 待望のメタルギア ソリッド４の設定資料集が登場

新川洋司氏による解説や未公開画稿、ここでしかみられない設定資料などを収録。ゲーム画面とは一味ちがうアートワークスを堪能せよ！

©2009 Konami Digital Entertainment
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。